精訊電腦

本期海報 立體空戰

創刊號

中華民國75年10月10日創刊





目錄

民國75年10月10日〈第一卷・第一期〉

創刊號

精訊電腦

最精確的軟體資訊匯集

中華民國75年10月10日創刊號發行

行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號

發行人兼總編輯／李培民

顧問／何重陽　林振聲　劉陳祥

編輯／鄭洵錚　鄭彩娥

美術編輯／陳瓊瑜　李盛芳

專欄作家／何重陽　高文麟　徐政棠
劉陳祥（以姓名筆劃序）

發行業務課／鄭嘉德　胡定宇

廣告業務課／李永進

會計組／陳慧仙

發行所／精訊電腦雜誌社

社址／台北市重慶北路一段22號6樓

電話／571－3657・511－4012

印刷所／鴻欣印刷有限公司

地址／台北市承德路57巷2之2號

郵政劃撥／0797234－8號精訊資訊帳戶

每期定價 90 元

一年訂費 900 元　半年訂費 490 元

掛號投遞（每期另加郵費 10 元）

廣告索引：

編輯室報告

自從APPLE 電腦的設計人 Steve Jobs 和 Steve Wozniak 在車房中創造出 APPLE Ⅱ 個人電腦以來，「電腦」這個充滿了神奇科幻色彩的機器，再也不是既龐大笨重（有一個房間那麼大）又遙不可及（美國國防部專用）的神秘物品了。

今日的個人電腦可以放在桌上，供你任意操作使用，甚至透過電話網路系統還能與遠處的友人「來電」，這是古人所不敢想像的。如今，這不但是事實，而且有許多家庭還擁有不止一台的電腦，從 APPLE Ⅱ、IBM PC 到任天堂……等等，只要你手中有適合需要的軟體，不論是教學、商業、應用、娛樂類，都能夠讓你立即進入情況，廢寢忘食。當然，這是指這個軟體用得「順手」而言，若是四處碰壁，螢幕上老是出現"I/0 ERROR""SYNTAX ERROR""BAD COMMAND"等訊號，那便大傷腦筋了。

在個人電腦的軟體中，以娛樂性質的電腦遊戲最能發揮個人電腦親和性的特質。君不見那些守著 APPLE 和任天堂，眼光不敢稍稍移開螢幕的「電腦人」（從七歲到七十歲），隨著畫面情節的變化，或頓足捶胸，或欣喜若狂，往往令旁觀者一頭霧水，百問不得其解。到最後乾脆自己也「下海」一玩，方才解其樂趣所在！

早期APPLE 的遊戲軟體雖然很多，然而大多數是屬於動作型的 Arcade Game ，即使缺乏使用說明書，也還勉強可玩。但是到了今日，遊戲的設計越發精進，內容的安排也日趨複雜，玩家們要在這些精心設計的遊戲軟體中求得往日的得心應手，似乎是已經不太容易了，造成目前個人電腦遊戲複雜

化的因素很多，但不外乎兩點：

第一、個人電腦硬體的限制，使得其遊戲的畫面、音效無法與市面投幣式的大型電視遊樂器一較上下。

第二、玩者口味的改變。

就第一個原因來講，投幣式大型電視遊樂器的硬體設計一日千里，其所呈現出來的畫面品質與音響效果都遠勝於個人電腦，處於此種不利的情況下，個人電腦的遊戲軟體均儘量避免往 Arcade Game的型態去發展，因爲這一類動作型的遊戲正是投幣式大型電玩設計的旨趣所在。也由於大型電玩優越的硬體設備，使得大型電玩儘量朝聲色效果、情緒的發洩去發展。但人們經過幾十分鐘的挑戰後，往往寧願回返個人電腦身旁，展開另一場深沉鬥智兼又充滿趣味的遊戲。所以，爲個人電腦設計的遊戲程式，非但要儘可能的華麗，還要越曲折離奇越好。經過了多年的努力，個人電腦的遊戲軟體的確不同凡響，如 SUNDOG 、ULTIMA 、QUESTRON 、RINGS OF ZILFIN 等 Role-Playing Game 都不是投幣式的大型電玩所能負荷的巨型遊戲程式，其他如 F-15 STRIKE EAGLE 、IMPOSSIBLE MISSION、LODE RUNNER 、CAPTAIN GOOD-NIGHT 、SUMMER GAMES 等也都有可觀的成績。

APPLE 電腦上的遊戲軟體便在這種前提之下，大放光彩，就連純正的搖桿動作遊戲 CAPTAIN GOODNIGHT 都要輸入某些的辨證碼，遊戲才會讓你一步一步的攻入 FOE邪惡總部的核心，摧毀世界末日機；1983 年度銷售冠軍的 LODE RUNNER 也提供你創造設計每一關的功能，滿足你製造一個可專屬於你自己的緊張刺激，兼又充滿陷阱的世界，對了！APPLE 電腦史上最複雜的遊戲—ULTIMA Ⅳ 便是這種創作理念下的最佳代表作。其它如性質與大型電玩比較接近的任天堂 FAMILY COMPUTER 在遊戲軟體的設計上也儘量利用個人電腦的優勢，創造出一些傾向於複雜、多元化和具創造設計性質（User's Design）的 Game。

愉悅的成果往往是許多代價的付出，有許多玩家爲了征服電腦遊戲上的種種挫折而焚膏繼晷，日以繼夜，是以有高文麟先生對 ULTIMA Ⅲ "日日不息的玩了半年多，知識仍十分貧乏"的事情發生。然而，這都已經是三年以前的事了，精訊資訊公司和幾位功力高深的先進在這一方面爲玩家們做了許多的貢獻。不過，單憑幾個人的力量，終究是無法應付日益繁複曲折的遊戲設計以及日漸增加的玩者問題，爲了加強對各位電腦使用者的服務，我們特別成立「精訊電腦」，爲各位在電腦上的各種問題開放了一個園地，不論是 APPLE 、PC 或是任天堂方面，只要是在國內通行的遊戲和應用軟體開放了此一園地，有任何特別的心得或是捷徑，我們均會一一公佈，如在說明書上很難找到的"攻略篇"，甚至 KAO的修改專欄，使遊戲中的人物變成強人的方法，以及一些新軟體的介紹等，都將可以在「精訊電腦」上找到。

我們竭誠的歡迎諸位有能力的玩家共同加入此一行列，爲這個目前僅有的天地貢獻一份心力。當然，我們也希望每一位對於各種遊戲有問題的使用者都能從精訊雜誌上獲得滿意的解答，並提供我們參考改進的意見。畢竟，在雜誌上發表的每一篇文章都是玩家們日夜苦心鑽研的心得，希望您的參與能使精訊園地更加充實而美好。

BEST 20

ROC

排行來源：

BEST 20 (ROC) 是國內娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃根據精訊資訊公司中文說明書銷售數量累積計算所得，時間自該說明書出版起迄今。

機種縮寫名稱的全文：

- Apple II .... AP
- IBM-PC .... IBM
- ATARI 400/800 .... AT
- ATARI 520ST .... ST
- Commodore 64 .... C64
- AMIGA .... AM
- MACINTOSH .... MAC

:Arcade　?:Adventure　:Role-playing　:Tool　:Puzzle　:Simulator　:Table　:War

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	種類
1	古德奈上校	AP.C64	Broderbund	Arcade
2	火狐狸	AP.C64	Electronic Arts	Arcade
3	創世紀IV	AP.C64	Origin Systems	Role-playing
4	卡達敍寶劍	AP.C64	Polarware	Role-playing, Arcade
5	鷹式戰鬥機	AP.AT.C64.IBM	Microprose	Arcade, Simulator
6	綠寶石爭奪戰	AP.AT.C64	SSI	Role-playing, Arcade
7	飛輪武士	AP	Origin Systems	Role-playing
8	冬季奧運會	AP.C64	Epyx	Arcade
9	魔鬼剋星	AP.AT.C64.IBM	Activision	Arcade
10	忍者秘術	AP	Origin Systems	Role-playing
11	夏季奧運會II	AP.C64	Epyx	Arcade
12	綠林傳奇	AP.C64.IBM	Windham Classics	Role-playing, Arcade
13	虎膽妙算	AP.AT.C64	Epyx	Arcade
14	硬式棒球	AP.C64	Accolade	Arcade
15	幽靈戰士	AP.AT.C64	SSI	Role-playing
16	魔界神兵	AP.AT.C64	SSI	Role-playing
17	灘頭攻防戰I&II	AP.AT.C64	Access	Arcade
18	魔殿三部曲	AP.AT.C64.IBM	Epyx	Role-playing
19	北約防衛戰	AP.AT.C64	Micreprose	War
20	全美越野賽	AP.AT.C64	Activision	Arcade





排行來源：

TOP 20 (ROC) 是國內九月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司八月廿日至九月十九日中文說明書銷售數量累積計算而得。

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	種類
1	戰魔	AP	Orgin Systems	
2	戰爭上古代藝術	IBM. MAC	Broderbund	
3	棋王2000	AP. AT. C64	Electronic Arts	
4	飛輪武士	AP	Orgin Systems	
5	漁歌麻將	IBM	Kingformation	
6	硬式棒球	AP. C64	Accolade	
7	七寶奇謀	AP. AT. C64	Datasoft	
8	超級虎威號	AP. AT. C64	Cosmi	
9	銀河飛鷹	AP.AT.C64	Firebird	
10	鷹式戰鬥機	AP.AT.C64. IBM	Microprose	
11	忍者秘術	AP	Origin Systems	
12	死亡潛航	AP. C64	Microprose	
13	創世紀IV	AP.C64	Origin Systems	
14	超級玉石陣	AP.AT	Electronic Arts	
15	電影大師	AP.AT.C64	Electronic Arts	
16	異星征服者	AP.C64	Epyx	
17	拳王爭霸賽	AP.AT.C64 IBM	Sierra On-Line	
18	古德奈上校	AP.C64	Broderbund	
19	陽犬號V.2.0 版	AP.ST	FTL	
20	神戒	AP.C64	SSI	

TOP 20



排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌九月號

名次	遊戲名稱	機種	發行公司	價格	種類
1	ULTIMA IV	AP.C64.AT	Origin Systems	$59.95	
2	THE MUSIC STUDIO	C64.IBM.ST. AM	Activision	$59.95	
3	MOEBIUS	AP	Origin Systems	$59.95	
4	SUPER BOULDERDASH	AP.AT	Electronic Arts	$24.95	
5	TIME BANDITS	ST	Michtron	$39.95	
6	THE PAWN	ST	Firebird	$44.95	
7	SILENT SERVICE	AP.AT.C64	Microprose	$34.95	
8	BARD'S TALE	AP.64	Electronic Arts	$44.95	
9	FOOBLITZKY	AP	Infocom	$39.95	
10	AUTODUEL	AP	Origin Systems	$49.95	
11	CHESS MASTER 2000	AP.AT.C64	Electronic Arts	$39.95	
12	PRINT SHOP	AP.AT.C64	Broderbund	$44.95	
13	PRINT MASTER	IBM.ST	Unison	$39.95(ST) $59.95(IBM)	
14	ROGUE	IBM.ST	Epyx	$39.95	
15	BATTLE OF ANTIETAM	AT.AP.C64	SSI	$39.95	
16	LITTLE COMPUTER PEOPLE	AP.IBM.ST.C64	Activision	$39.95	—
17	SUNDOG	AP.ST	FTL	$49.95	
18	PHANTASIE II	AP.C64	SSI	$39.95	
19	FLIGHT SIMULATOR II	AP.AT.C64	Sublogic	$49.95	
20	HARD BALL	AP.C64	Accolade	$34.95	



任天堂·日本

排行來源：

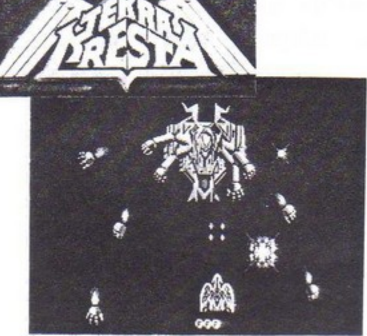
TOP 10（任天堂）取材自「ファミリ・コンピュータ」十四期

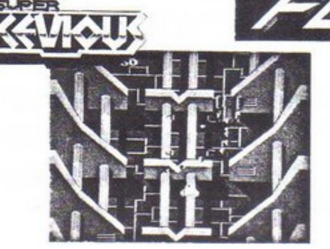
名次	遊戲名稱	發行公司	價格	種類
1	大盜伍右衛門	KONAMI	￥5300	
2	緊急指令	Nintendo	￥2600	
3	時光冒險	NAMCOT	￥3900	
4	超級瑪琍兄弟Ⅱ	Nintendo	￥2500	
5	超級瑪琍兄弟	Nintendo	￥2500 ￥4900	
6	六三四之劍	TAITO	￥4900	
7	排球	Nintendo	￥2500	
8	忍者三代	JALECO	￥4900	
9	飛行小子	NAMCOT	￥3900	
10	魔界村	CAPCOM	￥5300	

先睹爲快！











上古代戰爭藝術

機　　型	IBM PC;PC/XT;MACINTOSH 128K
出版公司	Broderbund Software
設 計 者	Dave & Barry Murry
售　　價	$ 44.95



孫子怎麼也沒想到在二千多年後的美國，竟然有人以他的兵法爲藍本，設計了一套電腦的戰爭遊戲（War Game）！筆者揣測，孫大將軍不知會爲他畢生心血的結晶，流落異邦做何感想？是大發雷霆，起兵雪恥？抑是坐在螢幕前，一邊操作搖桿，調兵遣將，一邊大叫著「來杯 Coke 」？

說起來，Murry 兄弟會看上「孫子兵法」也算是極偶然的事。Dave 和Barry Murry 有天在古書上，發現了中國軍事家孫子的畢生力作「孫子兵法」，Dave 一見傾心，細細拜讀之下，遂生靈感，決計以此爲藍本，設計一套戰爭遊戲。

由於對孫子十分地崇拜，Dave便把這套遊戲命名爲「上古代的戰爭藝術」（The Ancient Art of War），同時也安排孫子在遊戲中軋一角。

The Ancient Art of War 最特別的地方在於易學，比一般戰爭遊戲都易學。遊戲之初，你先要Boot MS DOS 2.0 或 2.1的磁片，而後在「開戰」（Go To War）和「改項」（Make Changes）之間抉擇按鈕。

如果你決定開戰，下一步就得從目錄上選擇一場歷史名戰。此時你要先對戰爭的週遭環境勘查仔細：崇山峻嶺的高度？危險性？別漏了河流的狀況！還隨時得抽查士兵在碉堡內受訓的情形。喔！對了，這個遊戲對敵方稍稍有利，它有個選擇項，可以使敵人極爲隱蔽，你要非常靠近敵方陣地才能發覺他們一一藉由黑暗中敵軍閃爍的眼光。

挑個實力相當的對手是指揮官最重要，也最煩惱的任務之一。跟瘋狂的伊凡大帝大戰，或許只是你的熱身賽，不過筆者要奉勸閣下，首戰告捷並不能保證日後會勢如破竹，馬到成功。因爲你的敵手個個都大有來頭，曾在人類歷史上顯赫一時，試問：你有信心和能力，與雅典娜、亞歷山大、凱撒、拿破崙及孫武一決生死嗎？

在本遊戲中，有一幅戰場全貌的地形圖，它以垂直捲頁的方式顯示在幾個畫面上，圖上標明了村落、森林、碉堡、道路、山丘、峻嶺，當然，少不了雙方士兵的佈署狀況。

這個遊戲的指揮官就是閣下，你必須決定戰術，分派任務並指揮大局，却只有十四名士兵可供你運用！雖然你是個貨眞價實的指揮官，但是在本遊戲中，却只有下達命令的份，一旦戰端開啓，你的部隊就會依照先前的指示自行衝鋒陷陣。

當雙方正面接觸時，在畫面的一旁會呈現出實際戰爭中地形的特寫鏡頭。你在此刻可下令攻擊、轉進



或撤退。

The Ancient Art of War 特別引人入勝的部份是：電腦在你遺落頭盔、生命危急時，知道如何避免與敵人正面衝突，遠比一頭撞入敵陣白白送死，要聰明的多！因爲在開戰時，你的手下士兵僅有敵軍的一半，爲此，愼謀能斷方能出奇制勝，記著！

本遊戲中共有三種士兵：弓箭手、騎士和野蠻人。就像猜剪刀、石頭、布一樣，你的武力可强可弱，端視所碰到的戰況而定，要賭點運氣，再加上一些智慧。

騎士以手中的劍盾，對付赤手空拳的野蠻人是綽綽有餘，但一碰到埋伏的弓箭手，「咻」地一聲，騎士就墜馬落地，搞不好還一命嗚呼！但是弓箭手這一招要用來對付移動靈活的野蠻人可就要吃鼈了！因此指揮官所採取最有利的士兵配對方式就是：

（我方）	（敵方）
騎　士	野蠻人
弓箭手	騎　士
野蠻人	弓箭手

這些選擇會顯示在螢幕上，隨後的行動也會在捲頁地圖上以四種速度進行。戰爭中的圖形氣勢磅礴，而背景裏，亂箭四飛，士兵前仆後繼，吶喊聲响徹雲霄，眞像身處古戰場中。不錯，這正是一場需要以你的睿智，制定戰策，採取行動的殊死大戰。

如果你已經對這些選擇戰役非常熟悉，試著在開戰前設計新戰局，修改舊戰史，甚至把不合意的戰爭刪掉。對了，這個遊戲還可以把舊戰役「 Save 」起來。

總言之，The Ancient Art of War是一個極具藝術感的戰爭遊戲，任何玩家都不能錯過！

衝呀！

／編輯部

非洲之星

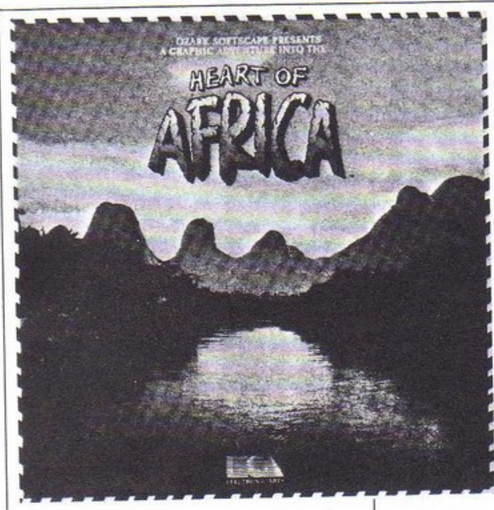
機　　型：	COMMODORE 64
出版公司：	Electronic Arts
設 計 者：	Dan & Bill Bunten
售　　價：	$ 34.95

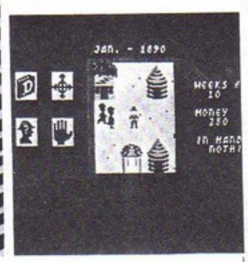
親愛的讀者：

現在有一個空前絕佳的機會要與你分享。執行已故考古探險家H.P. Primm 遺囑的律師團，已決定依照Primm 的遺言，將他生前進入非洲深處，搜尋傳說中古埃及法老王Ahnk Ahnk陵墓之謎的過程，公諸於世。

現在，你可以跟隨Primm 的脚步，做一次非洲考古探險記！至於探險中所需要的地圖，交通工具，及其它必要裝備，EOA(Electronic Arts ）精明多才的工作人員，早就一一爲你準備妥當，就等著你上路！對了，如果你玩過EOA 出品的Seven Cities of Gold （七座金城），必定會對此行更具信心。

律師團的Frump 先生告訴我，他們正在尋找一個卓越超凡的人，來完成Primm 的遺願，並且要把Primm 所有的財產送給能夠找到Ahnk Ahnk 陵墓的人。因爲如果這位探險家最後發現Ahnk Ahnk 的陵墓中，有大量陪葬寶藏的傳說是過度誇大時，Primm 希望能對這位探險家的艱辛努力，有所補償。





怎麽了？你氣餒了？你想自己永遠無法達到「卓越超凡」的要求嗎？律師團的另一位先生 Flaghorne 向我保證，他們要找尋的人，事實上比大家想像的都要平凡，很可能就是你在看本文的此刻所誕生的嬰兒！

但是，我還是得警告你，擺在你面前的路，可不是一條坦途。根據傳說，在西元前九世紀，Ahnk Ahnk 遺命把他的屍首，連同大批的黃金鑽石珠寶，埋藏在非洲大陸一處未經透露的地點。一旦你決定行動，首先你得在開羅附近搭乘汽船啓程，此刻你只帶著二百五十塊美金和一份珍貴的資料——Primm 多次進入黑暗大陸探險的過程細節。說到這份資料的價值，它能夠告訴你有關非洲不同地區原始民族的習性及進入途徑，詳細閱讀這份資料，而且完全信任所言，會增加你成功的機率。

另外，有兩個因素有助於你的探險之旅。一是如果你在探險中有任何發現，即刻會獲得現金酬勞，你可以在地圖上有標明的港口找到 Primm 的代表人員，他們會對這些有價值的發現立即付現，而這些發現（如河流的發源地及出口，主要山脈，主要湖泊等等）也會列入你的備忘錄，此外你走過的普通陸地也能獲致一筆酬勞。你必須愼用這筆錢，它可以使你免於饑餓。

另外一個因素是你可以在渺無人煙的山腰，或是潮濕悶熱的叢林，甚至是綿延無盡的大草原中找到金、銀、銅礦，以及祖母綠；當然還包括在傳說中的「象群墓地」覓得象牙。你所尋獲的這些寶藏在日後進入某些原始部落的地區時，會派上用場，更何況它們也可在大港都或次要城市（如 Timbuktu 及 Khartoum）出售。

上述所言是此次非洲之旅的關鍵所在。原始部族裏流傳的傳說中，可能大量保有尋訪 Ahnk Ahnk 陵墓的一些訊息，而即使他們對陵墓的故事一無所知，他們對上述那些寶藏的埋藏地點，也會略知一二。你可以利用三種方法去獲得想知道的消息：

一、你可以送給酋長一大批在城裏所購買的禮物。每個酋長對禮物量的索求不一，甲酋長要的，可能並不適合於乙酋長。

二、你可以送一份該部族特別珍貴的禮物給酋長。但是切記：不要送不適宜的禮物，否則會使你陷入無法解決的困境。

三、這個方法最直接但也最危險——拔出你在城裏買的槍，對準酋長的鼻尖。酋長會告訴你所想知道的一切，不過你這種魯莽冒犯的行爲，將使你身上的財物被洗刼一空，而且永遠被逐出部落。

這些是不是聽起來滿困難做的？喔！我忘了告訴你，你祗有五年的時間去完成這項任務，你得去探查新地區，新的文明，甚至是無人跡之地。無論如何，你眞的只有五年的時間，萬一你失敗了，就有另一個「卓越超凡」的人取代你的任務。如果你想求助於你的同胞，將會很失望地發現一個奇特的現象——部落的人民告訴每一個救援人員不

同的傳說故事，和不同的指示。難以理解的是，沒有兩趟旅程是相同的，原因也不明，因此造成每一次旅程都是一趟新嘗試。

這種情況會帶領我們進入幾處 Ahnk Ahnk 勢力微弱的地區。由於負責安葬Ahnk Ahnk 的人僅留下有限的指示，因此在非洲有多處陵墓地點的傳說，使得探險者疲於奔命地尋找。

EOA 這項刺激的設計，使得玩家終生難忘。玩家僅需使用搖桿，就可以執行任何行動，而且 Heart of Africa的畫面品質極佳，吸引很多人的目光。有的玩家視在尋獲陵墓，結束探險之前找出所有寶藏爲一項榮耀；有的玩家則立志要找出每一座著名的高山，每一條重要的大河，這些例子都說明這個遊戲迷人之處。當你在所發現的遠離西班牙殖民地的新領土上享受，或投身在有如電影上所看的那種冒險過程時，Heart of Africa無疑地是場值回票價的旅程了！

／編輯部

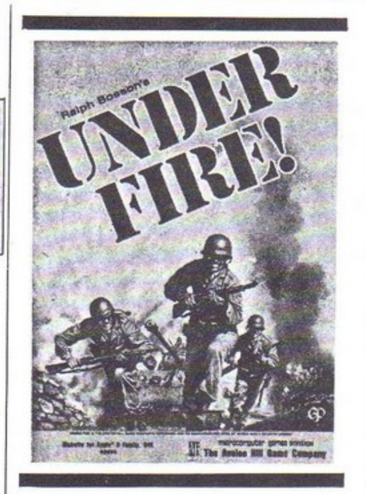
戰火線下

機　　型	APPLE II,II+,IIe &IIc 64K
出版公司	Avalon Hill
設 計 者	Ralph Bosson
售　　價	$ 59.95

Ralph Bosson 又爲電腦玩家設計一套顯像逼眞、娛樂性極高的戰略遊戲——戰火線下（Under Fire）！這套遊戲的設計可以讓玩戰爭遊戲的高手，自創戰局及戰場。你可以把戰場設定在北非的凱薩林防線，或是史達林格勒城內冰天雪地的窄巷裏也行，只要你有想像力，當然也得要你的 Apple Ⅱ 能辦得到才行！戰火線下開放式的佈局設計，可藉由新地圖、新戰局、新加入的軍事單位及最新戰備的出現擴展地盤。玩家在不斷膨脹的戰事中，可盡情玩上幾個月，甚至幾年！

在實際戰爭中，稍一不愼，出了點小紕漏，即可能使戰局爲之改觀！因此在你發動攻擊之前，請你先讀說明書中的遊戲規則及範例，以免出師未捷身先死，徒留遺憾！另外說明書中還記錄了武器數量，作者專訪，以及阿兵哥的俚語總彙。

戰火線下目前能適用在 64K的 Apple Ⅱ+、Ⅱe 及Ⅱc 上。你必須在Ⅱ+ 上使用自動歸零的搖桿，Ⅱe 和Ⅱc 則使用搖桿或鍵盤皆可，此外你還可以加置魔音卡，使音效更



臻眞實！

而「原始部隊及戰局」的磁片中，包括了第二次世界大戰期間，自美、德、俄等國參戰的步兵、裝甲部隊、自動推進砲旅和機車隊。共有三十二個軍事單位可以隨時參戰！Avalon Hill（AH）公司預定推出「軍備擴充磁片」以增加軍事單位，武器的種類和數量，以補原先的不足。本遊戲開始時，電腦會自動選擇「Order of Battle」，玩家可自行選取屬意的國家及軍事單位，在方圓十二至七十二公尺之內進行一場小巷戰，或是大規模的裝甲車大戰。除此之外，玩家還可以對永遠感到人力及物資不足的指揮官，提供有限的補給！

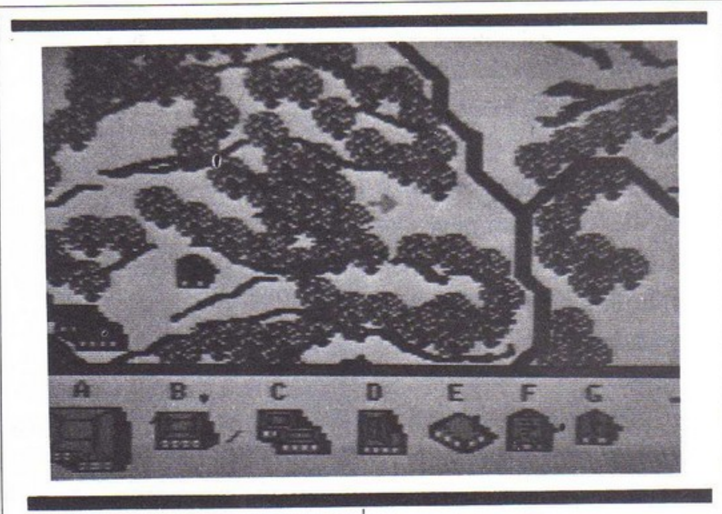
戰火線下的地形採多層式，其中有叢林、窪坑、障礙區、石牆、樹籬、大樓、山丘、平野鄉村、水澤及道路等。此外，Bosson 特地設

計四時氣候的變化，以增加眞實感。你的部隊可以在寒冬裏順利地橫渡結冰的河流，却不一定能在酷夏中安然渡過河水暴漲的大溪，如果你不注意一點，會損失慘重！當然這些地形環境有不少是可以摧毀的，如道路、橋樑、大樓建築物及石牆。此外，你也可以設立幾處路礙，讓敵軍傷傷腦筋！

你可以使用的武器有下列幾種：來福槍、各式機關槍、火箭砲、裝甲砲、輕型攜帶式武器等；而交通工具方面有大型坦克、驅逐坦克、各式卡車及補給車輛等。另外有一般步兵、陸戰隊、技工、及傘兵等兵種可供使用。

戰火線下對於「勝利」有特殊的定義，那是一種絕對自由的觀念。玩家可以在完成任何一件任務和目標之後，宣告得勝，例如爲雙方訂定談判時間，進行破壞行動，尾隨跟踪敵人等，而行動要達到什麼程度方可稱爲成功，則由玩家自行決定。在戰火線下裏的「勝利」或「戰敗」，一如戰事一樣撲朔迷離，難以猜測。

戰火線下中有大約三千個戰鬪位置，你只需移動搖桿或觸按鍵盤定好適當位置，發射攻擊，緊盯戰局發展。在遊戲裏的各類軍隊、設備及地形皆以三度空間方式呈現，此外戰火線下還有一個「變焦」特色，可供玩家自三個不同的角度來進行戰鬪：「戰情圖」（ Situation Map ）提供全面圖形，「戰略圖」僅提供二分之一的圖形，「戰術圖」則是一個特寫圖形。戰火線下尚有兩套捲軸系統在螢幕裏自由移動，保證你會愛死這個畫面！



本遊戲會自動決定一個特定單位移動的距離，與計算它到達任務執行地點所需的時間（每一個畫面二十四個點數）。當然，移動不局限於一個畫面。此外玩家可以選擇正常行動或斥候行動——這項行動可幫助你在執行任務時，謹愼利用地形之利，巧妙避免自己曝光。

同時電腦也會主動測量各單位間的「視線」範圍，「雙重盲眼」系統可使得我方在暗處，觀看到敵方的動態。此外地形之起伏有時也會造成「盲點」，如反方向的斜坡、季節的變化等，皆有不同的影像呈現。秋天的枯枝殘葉使軍隊和交通工具減少蔽護之便，而一旦我方被敵方察覺視破，馬上就會現身在螢幕上，可是如果敵軍在你眼前失去踪影，他們也立即從螢幕上消失！

要決定我方在何時、何處及利用何種武器進行攻擊，可由玩家、電腦或特派指揮官控制。但是並非整場戰爭都可由上述三者之一控制全局，如果敵我雙方對峙在一百公尺之內，就可由部隊指揮官操縱大局，超出這個範圍，你就得靠電腦先生了！

戰火線下對於遊戲的細節說明甚詳，你可以選擇三種作戰單位：green（新兵上陣）；seasoned（中堅戰士）；crack（沙場老將）。一個愈有作戰經驗的單位，攻擊目標命中的能力愈強；而抵抗壓力的能力愈高，則完成任務的成功率愈大。戰火線下裏的單位在運輸補給物品、武器、及裝備的情況下，是極具負擔的，然而一旦部隊展

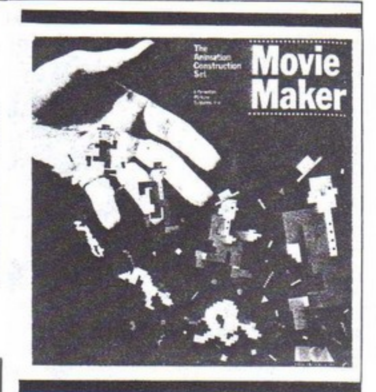
開任務攻擊，就可以變化他們的戰略位置，並將使他們陷於困境的敵人驅逐出境。選取多種攻擊武器可以同時對不同目標發動攻擊！萬一一架坦克或其它戰車嚴重受創，倖免的士兵可能在「跳車」時，受到敵軍步兵的襲擊。事實上這類接觸跟部隊人數有關，特別是在低階戰鬥時，當部隊人員無法有效地展開部署，他所受到的損壞更大。

戰火線下中的劇情模擬第二次世界大戰的實況極至唯妙唯肖。該遊戲的設計師曾前往美國西點軍校，蒐集豐富的資料與各類統計數字，以期使二次世戰壯烈的戰情重現。事實上，Ralph的這項設計融和了宏偉的遊戲系統，壯麗的圖形、音響、創新觀念的設計與單挑敵人的衝突。玩家可發揮自我的想像力和智慧、設計戰術、組織作戰部隊，購買武器和裝備，甚至決定作戰任務目標，與「成功」的要求標準。它適合在8位元的Apple Ⅱ系列上使用，如果你有Apple電腦，絕不可錯過戰火線下！

／編輯部

電影大師

機　　型	APPLE;ATARI;COMMODORE64
出版公司	Electronic Arts
設 計 者	Interactive Picture Systems INC.
售　　價	$39.95



親愛的電影迷！

相信你曾隨著「鬼哭神號」的劇情轉折，陰森森的氣氛令你內心顫慄或當場放聲尖叫；相信你必然爲「遠離非洲」中，那行雲流水般的攝影技巧而神往不已；相信你更會爲「阿瑪迪斯」時而雄渾，時而悠柔的配樂而陶醉其中。

如果你一直只是個品味極佳的電影欣賞者，那麼現在有一個讓你躍身成爲製作人、發揮才華的絕妙機會，「電影大師—Movie Maker」邀請你！

所謂「Movie Maker」是一種電腦化的卡通製作設備，其原理同於一般繪製的卡通，不過速度快些，而且能省却部分繁瑣的細節。在這個工作環境中，有五組工作人員充當你的智囊團，協助你繪製造型，將各個造型串連成連環圖案，錄影成活動人物，並且可以在不同的轉速下，造成不同的效果。

現在讓我們實際隨著身爲製片的你一道走入製片廠，一覽電影是如何製作的？製片廠共分爲創作室、錄影室、剪輯室和放映室四大部門。進入創作室的工作棚時，你可以看到導演、編劇、攝影師和舞台工作人員皆在待命，他們各自在自己的崗位上，各司所職。如創造人物個性造型、搭建或拆除佈景，或是保管完稿畫片的工作。身爲製片的你，應該要靈活運用他們能力至極，並依照實際狀況下達各種命令。

然後，就如同卡通的動畫般，把已描繪完成的人物畫面，配上各種背景，轉向攝影部門。

在攝影部門裏，主角的人物動畫和地點背景都在此處被拍攝下來，而後由畫框外部漸漸進入內部。雖然Apple版無法在畫面上同步錄音，但是Commodore和Atari 版却能夠辦到。

攝影完成後，接下去當然就是剪輯，在剪接部門中配合劇情加以剪接成主片。

完成後的作品，題上劇名加入音效後，便可以在任何時間地點上映



。這部電影可以無限次地放映，或許在幾個月後你有更好的構想，也可以把片子調出來，重新加以修正。

看完上頭的描述，似乎是相當的簡單，而事實上亦是如此，至於過程的趣味化，作品的優良精緻與否，就要看你的操作技巧了。

在本文中的示範畫片雖然看了就能了解，但是這個畫面本身並不十分精緻，不能算是很好的作品。如果你要創作出一部魅力十足的作品，必須在充分理解電腦的特質後，把其特質運用在作品上，方能有精品問世。

當然，過分努力地想做出有電腦特質的作品，只會整緊自己。應該留給自己較充裕的時間，從從容容地做，如果能驚喜於自己「哇！竟然能做出來」時，別忘了找個人分享你冲昏頭的興奮。

／編輯部

北斗神拳

機　　型：任天堂
出版公司：東映動画
售　　價：￥4900

時間：199 X 年

背景：核戰爆發後

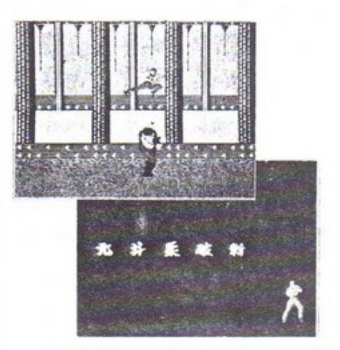
故事：北斗神拳的傳人健四郎，與南斗聖拳的美人尤莉雅相愛，却遭莉雅的師兄超郎挑撥而分手，他強行帶走莉雅，並在四郎的胸前留下七處傷口。

特色：人物的造型現代化十足；北斗拳法精湛優美無比；刺激萬分，打得過癮！充分發揮了卡通影片"北斗神拳"的精髓。

在武術界已單傳兩千年的北斗派神拳又稱爲暗殺拳，觀其名可想像此類拳法冷酷又殘忍的一面。此套拳法精湛無比，絲毫瞧不出破綻，經由控制器上的Ⓐ鈕可變化出不同的拳法，Ⓑ鈕則衍生出不同的踢法；十字鍵的上、下方則利用爲跳起、蹲下以閃避敵人攻擊；左、右方是前進及後退；(START)鈕可供暫停之用。身爲傳人的你，擁有一身好武藝，快熟練操作技巧，別丟了你祖師爺的臉哦！

整個南、北斗派的對抗，和營救尤莉雅的行動，雖只有五個關卡而已，但每一關內的小迷宮只要稍一不慎，便能使你團團轉個不停而走不到出口呢！筆者作一整理，向你簡介如下：





健四郎擊中把守第一關巨人的弱點後，出現"北斗柔破斬"字樣。

第一關——

開場時先練一下身手，熟悉操作技巧。此外，最主要的任務是增強健四郎的戰鬥能力。首先用拳法擊碎紅衣人（不可使用踢法，那只會使敵人遠離），此時空中會出現「あべん」字樣，趁消失前趕緊跳上拿取可獲得一顆星，並增強跳躍的能力。反覆此動作取得三顆星後，敵人所射出的小刀可一拳或一脚擋回去，使敵人不攻而亡。而在得到七顆星之後，健四郎的外衣會自行破裂、體格更加魁梧，北斗拳法也更加凌厲，如此才能對付把守關卡的巨人。

另外，尙有一可愛的娃娃林蒂，不定地出現於門內，你可選擇是否跟隨她進入門內，因爲有時候是個陷阱，白白浪費你體力，而無法到達把守關卡敵人的所在。選擇跟隨時，須同時按Ⓐ、Ⓑ鈕不放，再按十字鍵的上方（跳），健四郎才會進入門內。

在此要公開這一關的迷宮走法，尙未玩此遊戲者還是先略過不看，以免喪失玩時的樂趣。

取得七星→沙漠→樓房的第二個門→第三個房間→直線前進→頭目

第二關——

綠色房間第二個門→紅色房間第一個門→紅色宮殿第三個門→綠色宮殿

第三關——

此關的小迷宮又更複雜了，而且背景的區域畫分並不十分明確，頗能混淆你的視覺，因此以簡易的數字代表各房間的第X門，千萬別走錯了！

1→2→3→1→2→2

第四關——

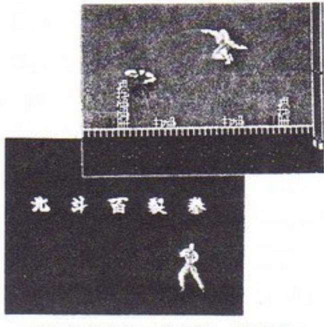
能進入此關，足見你的實力相當不錯，慶幸的是此關無任何小迷宮，只有一條直達頭目所在的道路，拿出你的實力來，衝過去吧！

第五關——

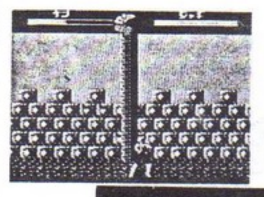
辛苦地通過前四關，就只剩這最後一關了，敵人更是傾巢而出，再加一個大迷宮，眞是棘手！只要走錯一步路，可能就完蛋了，提高警覺！

2→1→1→2→1→1

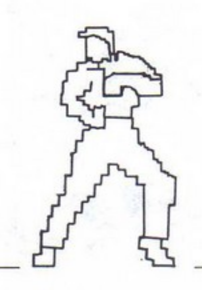
／編輯部



北斗神拳共有五種拳法：柔破斬、百裂拳、千手壞拳、醒銳孔、有情猛翔破。擊中敵人的弱點時，會出現拳法的名稱。





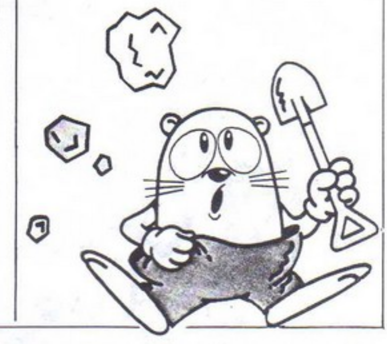


香蕉園

機　　型	：任天堂
出版公司	：Victor Musical Industries, INC.
售　　價	：￥4900

「走走走走走，我們小手拉小手，走走走走走，一同去郊遊……」土撥鼠夫婦摩爾和琪歌，帶著兒子納比到郊外去踏青，風和日麗，眞是個好日子！納比高興得到處亂跑，琪歌忙著照顧他，摩爾則手提著野餐盒慢步走著。然而誰也沒想到，每數十年才可能發生的大地震，竟然無情地選擇了這一刻，刹那間，天崩地裂，一切都埋於土中…。

別擔心，土撥鼠原來就生活在泥土中，只是一家三口快快樂樂的出門却一分三地，也怪可憐的。爸爸摩爾是一家之主自然擔負起一家團圓的重責，而琪歌和納比也沒閒著，奈何深陷岩石之中動彈不得，只得靠摩爾一人孤軍奮鬥，親愛的讀者，趕緊想個法子幫幫忙，讓他們一家人重享天倫吧！



整個遊戲共有110回，確實是條漫長的路，每一回都需要您動動腦筋才能救出家人，而且愈到後面地形愈複雜，對您而言不啻是一大挑戰！

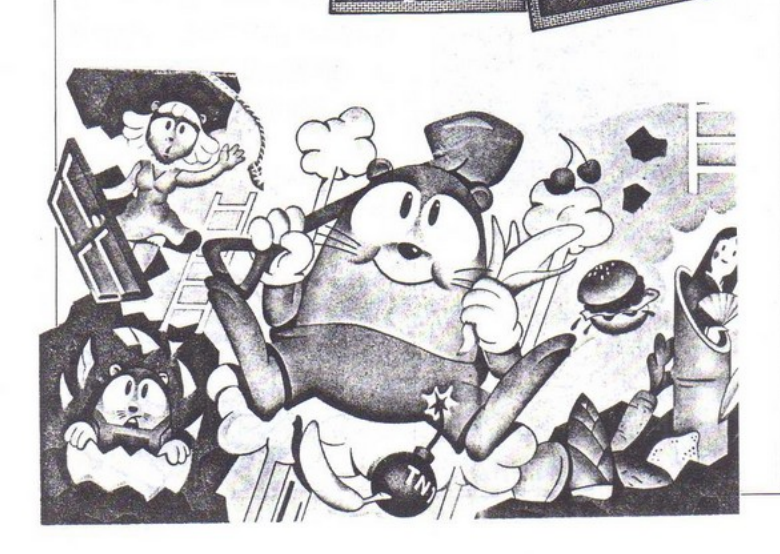
此外，人物的造型非常可愛，爸爸摩爾還戴著眼鏡，一付斯文的模樣，眞難爲他！若是一時無法救出琪歌或納比，只要同時按下控制器的Ⓐ、Ⓑ鈕，還會同聲大哭他們悲傷的處境呢！隨後又返回同一回內，再試一次吧！

對了，土撥鼠雖是土中的好手，但也只能向左、右及下方前進，對於沒有土的上方只能利用爬梯子到達，請特別注意此點！在所有的水果中，若出現香蕉須趕緊吃下，因爲那是工具的所在。吃下香蕉後，按(SELECT)鈕，出現工具的選擇畫面，分別有炸彈、梯子、繩索和石塊供你使用；若吃了3根剝皮香蕉，那就更加方便了，只要按下十字鍵和Ⓑ鈕就能破壞阻擋的岩石。至於繩索須按Ⓐ鈕和十字鍵才能使用。

至於面對110回如此龐大的遊戲，還可利用在標題畫面出現時按十字鍵加以選擇關次，只可惜到後面的回次無法進入遊戲中。

縱觀之，它是一個値得父母親陪子女一同進行的遊戲。

／編輯部



所羅門之鑰

機　　型	：任天堂
出版公司	：TECMO
售　　價	：￥4900

深信大家對「所羅門王的寶藏」這個故事都已耳熟能詳，它是描述這位以賢明著稱的以色列國王，在死後所引起的一場寶藏追逐戰。所羅門王絕對沒料到，在他作古數千年之後，竟然有人藉他的名義設計了一套緊張刺激的任天堂遊戲——所羅門之鑰。

顧名思義，這一個遊戲的目的是爲尋找一把鑰匙而來，其實不然，當年所羅門王在位時曾積極追尋魔法，並將其一生苦心鑽研的成果記載成一本書，即「所羅門之鑰」。書中蘊藏著極大的魔力，並無善惡之分，全視所持者的善惡而定：爲善者則助於行善；作惡者則助紂爲虐。爲此愛民如子的所羅門王擔心不已，決定將此書深鎖於層層地下迷宮的最深處，再配合十二星座加以保護。經過數年的安然無恙，年老的所羅門王才放心撒手西歸。

數百年來一直無人能知曉這個傳說的眞象，但是有一名道士却深信不疑並長年奔波尋找，經過長途跋涉，終於皇天不負苦心人，他發現了地下迷宮和星座，並得到了傳說中偉大的魔法書——所羅門之鑰。雖然當一個人畢生的夢想付諸實現

時，其狂喜是可想而知的，然而樂極生悲的慘劇却發生了！

就在他欣喜若狂、得意忘形的取出此書後，神秘的魔力却發生了作用——爆炸了，此時封鎖於深宮的惡靈得以再度探出身來，伸展一下筋骨並吸一吸惡作劇的氣息；最糟糕的是，地下迷宮和十二星座却因而失去了排列的規則，產生了異想不到的複雜性，使後繼者非常不易達成任務。破宮而出的惡靈將世界又回復上帝創造天地以前的混沌，成為其所支配的幽冥王國；殘存的少數善良精靈因而派遣了一位能使用魔法的少年德納，深入那旣危險又複雜的層層地下迷宮和十二星座內拿取具有無窮力量的「所羅門之鑰」，重建混亂已久的和平世界。

各位一定尙未對目前正在走紅的「超級瑪琍兄弟」忘情，不僅是它的人物造型可愛，而且隱藏在各處的寶物都需要玩家仔細的摸索和探尋。「所羅門之鑰」中亦吸收了此一優點，在重重的地下迷宮和十二星座內，隱藏於各處的寶物種類之多足以令你訝異，這些寶物取得之後皆有助於你順利通過遊戲的關卡，謹愼仔細的搜索，不要輕易的放棄任何寶物！或許在過關途中你還會遇上被囚禁的美麗精靈，此刻你得要趕緊拿出“英雄救美”的精神來，天下沒有白吃的午餐，每救十位精靈可增加人數一人呢！

另外，尙須注意一點，每一個關卡皆都有一定的時間，時間一到，若尙未進入下一關則德納會自動死

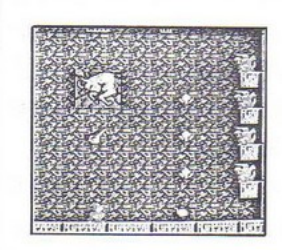


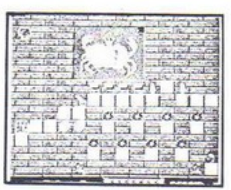
亡。因此，拿取寶物中的沙漏是非常重要的，它可延長時間，亦等於延長你的性命時間。

整個遊戲的內容並非取決於人物速度的快慢，而是以變化多端的複雜性取勝，因此並無一定的行走路線，當然更無地圖可言，全憑你動腦筋才能過關。遊戲的刺激性也就在於此，一條乍看之下絕不可能通行的路線，豁然開朗展現在你眼前，那該是件多過癮的事啊！

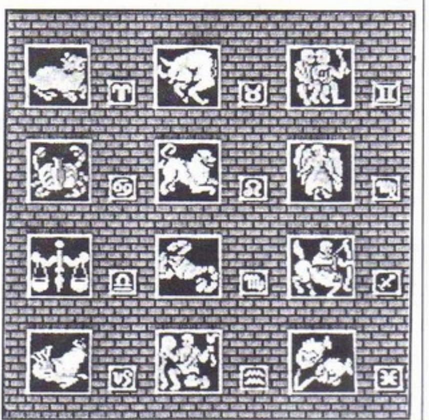
德納獨自一人走向地下迷宮和十二星座的入口，他是否能平安的通過關卡，找到「所羅門之鑰」，拯救生靈並使世界恢復和平呢？何不來一起加入這個刺激又過癮的天地？邀請你——

／編輯部



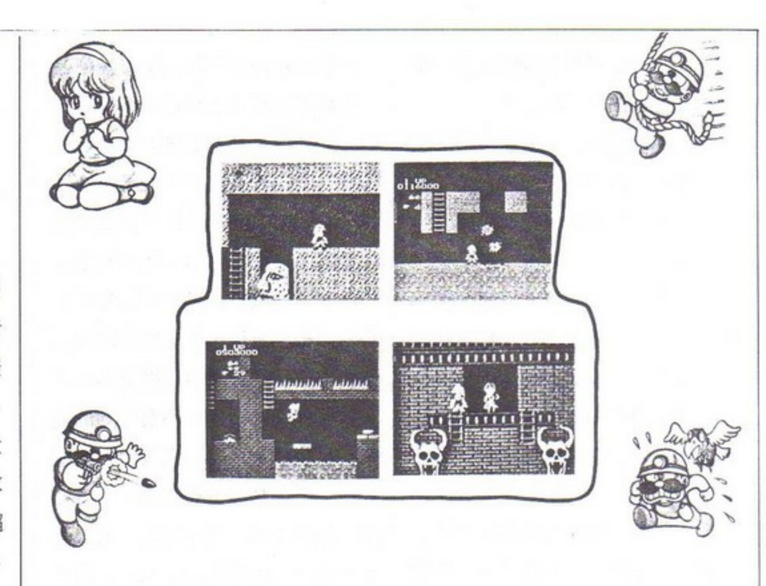


吉普賽人的十二星座成爲此遊戲的角色。



超級洞穴尋寶

機　　型：任天堂
出版公司：PONY, INC
售　　價：￥5500



這個於九月份剛推出的「新」遊戲，對於經常光顧大型電玩的讀者而言應該不陌生。此遊戲最早由美國的ACTIVISION公司推出PITFALLⅡ，後經SEGA公司搬上大型電玩的螢幕，再由PONY公司改成任天堂的遊戲卡匣，並定名爲超級洞穴尋寶（SUPER PITFALL）。

主人翁是考古學家巴里教授，他在無意中發現了一處地下洞穴，其興奮之情可想而知，於是趕緊返回住所休息一夜，打算天一亮便進行探勘。誰知這位粗心的巴里教授忘了將洞口封住，他才前脚走，頑皮的姪女蘿達和小貓科隆後脚就踏了進去，但是這處才發現不久的神秘洞穴根本無人熟悉其內在地勢，何況是一名小女孩和一隻小貓咪呢？不消一盞茶的功夫，蘿達竟被咒語變成了石像，小貓咪科隆也被關於籠子裏。不知情的巴里回到住所，遍尋不著姪女，才知事態嚴重，匆忙返回洞穴開始探險。親愛的讀者，請助他一臂之力吧！

倉促成行的巴里教授只戴了一盞探照燈和隨身攜帶的手槍，配備實在少得可憐，而這個不知名的神秘洞穴內却到處佈滿了可能存在的生物，如蜘蛛、青蛙、蛇、毒蝎、蝙蝠、食人魚、海蛇等，對於巴里教授的生命構成極大的威脅，雖然這些怪物，都可以避開，只是大量出現時閃躲的功夫要極佳才能脫險，否則開槍打死牠們吧！此外，尙有一尊臉形的巨石，會向着巴里教授移動而來，怪嚇人的！這時，巴里教授可是只有逃的份了，槍子兒一點都不管用呢！

洞穴內尙有一座地下王國，不知蘿達是否在那兒？這個不知何時埋於地底下的上古王國，有許多古怪的生物，他們對於你這位不速之客一點都不友善，小心點！另有三種遺留下來的寶物可幫助巴里順利救出蘿達，只是他們都隱藏起來須要你仔細的尋找：十字架和紅、綠寶石都可助你得高分，而星狀鑽則可在10秒內成無敵狀態。

此外，要打開洞穴內的石門是項大學問呢！你須找到隱藏的同花色水晶球才能打開門安然穿過。四處跳跳看吧！遊戲中，尙有可增加人數的太陽眼、達到八萬分的金塊等，努力尋找吧！

一個不知名的神秘洞穴中往往藏有許多的陷阱和寶藏，這一切都有待你細細的尋覓，衝破難關之後，便可救出蘿達和科隆，但是路程並未結束，你還要將她們帶陸地上呢！怎麼樣？夠刺激過癮吧！

／編輯部

高橋名人冒險島

機　　型：任天堂
出版公司：HUDSON
售　　價：￥4900

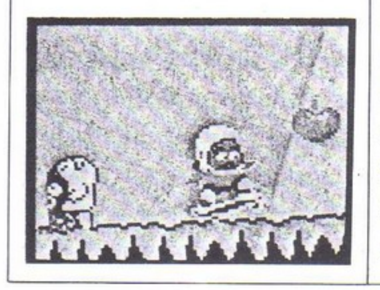


你可曾想像在一秒鐘內能夠連續按十三下搖桿按鈕的驚人景況嗎？哇，那是會嚇死人！而且保證一夜成名。

事實上，在日本就有這麼一號人物。一位名叫高橋的玩GAME高手，受聘於HUDSON公司爲該公司的遊戲軟體測試員，他因演出在一秒鐘之內連續按出十三下的歷史記錄而聲名大噪，遂被冠以名人的頭銜而稱爲高橋名人。

本遊戲的主角—高橋名人，除了因富享盛名之外，又是出版此卡匣公司HUDSON的一員，自然成爲遊戲的主人翁。此外，這個遊戲是根據SEGA公司所推出的大型電玩“Wonderboy”而來，整個遊戲的架構大致相似，人物則改成憨厚可愛的高橋名人。

遊戲中的高橋名人身穿由葉片編成的衣服，生活在荒蕪的原始島上，但是具有名人架勢的他，却勇氣十足的要向南海的大魔王挑戰。衝破重重險阻，打倒大魔王完成任務，亦等於是給自己的一項考驗。



「高橋名人冒險島」共分爲八大關三十二小關，每一關須打倒一位魔王才可過關，最後更須與大魔王一決死戰。足跡遍佈陸、海及地底洞窟三大區域，這些地勢會交替出現。

從名人居住的所在前往南海是一條漫長的路，途中只以吃水果爲生並可增加點數；駝鳥蛋擊碎之後，可能出現武器（致敵人於死地）、滑板（速度加快，可能抵擋一次敵人攻擊）及小精靈（可於短時間內成爲無敵）。而且大魔王在得知消息之後，會派出許多徒子徒孫埋伏於途中，隨時突襲你。千萬得小心點！還有，一堆堆的營火並不是讓你取暖，稍一不愼碰到了即一命嗚呼呢！

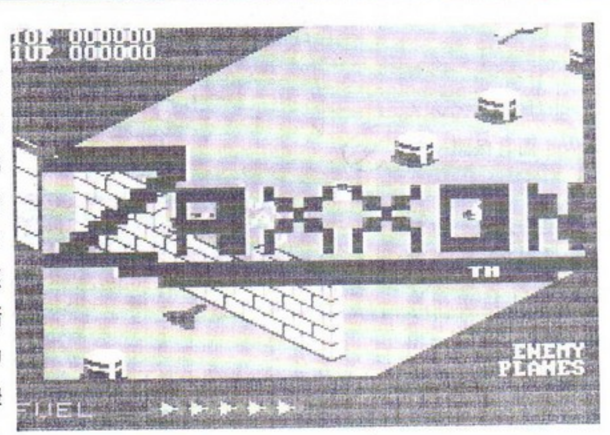
此外，人物的造型非常的可愛，連在路上襲擊你的動物都笨得有些可愛，你瞧瞧蝸牛那雙憨憨的眼睛，忍不住想擁抱牠一下，但是碰不得啊！跳過去吧！尙有豬小弟、青蛙、章魚、蛇和海骷髏。再叮嚀你一次，別被路上的岩石絆倒了，那可是會減少你的生命點數。

展望將來，「高橋名人冒險島」走紅的情形或許不下於當今的「超級瑪俐兄弟」，邀請你一同加入這個愉快的天地!!



／編輯部

魔音卡版本的立體空戰



提起 1983 年底在美國推出的兩個「宗師」級 Apple 電玩—超級運動員（Lode Runner）和立體空戰（ZAXXON），相信大家還記憶猶新。這兩個Game 在 1983 年底同時抵達台灣，尤其是立體空戰曾經招來大批觀衆的爭相圍觀，欲一睹那個撞到牆壁會發出「咚」巨響的立體電腦遊戲。就當時來看，立體空戰的畫面品質是“Super”的，立體效果無其他軟體能出其左右，即使在今日，連 SEGA 本公司出品的超級立體空戰（SUPER ZAXXOX）都不及Datasoft公司所推出的這個立體空戰。

立體空戰原先是 SEGE 公司在大型電玩上的暢銷遊戲程式，也因爲它大受歡迎，便由 Datasoft公司將其搬上 Apple 的螢幕。第一期「精訊電腦」雜誌所附贈的海報便是Datasoft公司當年的宣傳海報，從圖片上精彩的 ZAXXON太空堡壘應該不難想像出它當年的風采。

新版的立體空戰具有魔音卡（MOCKINGBOARD）的音效，以具有魔音卡音響效果的Game 來說，立體空戰雖然比不上火狐狸（SKYFOX），但其效果可說已是數一數二的了。而且新版的立體空戰還另外增加了自我展示（Demo）的程式，一個遊戲程式的自我展示程式極爲重要，若是連自我展示都沒有，如何能推銷「自己」？因此，遊戲評鑑專家往往以自我展示程式爲首要評論重點，舊版的立體空戰便沒有自我展示程式，在“Boot”過後便一直停留在“1 或 2 players？”的畫面，令人不知其遊戲到底玩什麼把戲？新版立體空戰在這方面倒有極大的改良。

遊戲中你所駕駛的太空戰鬥機與一般遊戲的控制有些差異，原因是遊戲設計者將玩者設想成正在駕駛艙內駕駛太空戰鬥機。因此，搖桿往前推，機頭朝下，飛機便往下，搖桿往下推，機頭往上拉，飛機便朝上飛。

本遊戲必須要使用搖桿來控制，而若你擁有魔音卡，將它插在第四個擴充槽，當片頭畫面顯現後，回答“DO YOU HAVE A MOCKINGBOARD IN SLOT #4（Y／N）？壓下[Y]或[N]鍵， 然後決定[1]或[2]人進行本遊戲。

遊戲中你將發現許多紅色的油箱，這些油箱是你駕駛的太空戰鬥機的能源。你除了要應付激烈的戰鬥外，尙要多射擊這些油箱，否則螢幕下方的能源指示表銳減時，便來不及啦！在螢幕左上角有一個飛行高度指示表，它顯示出你目前的飛行高度，此高度表與要飛過第三關的高能量力場圍牆有極大的關係。當你抵達第三關時，可以發現有許多具强烈力場的圍牆，你只要將飛行高度定在第二格的位置 ok!pass！否則，包準你電得七葷八素。

（下接第 73 頁）

似揮動彩筆的畫家
似爵士樂團的指揮
創世紀系列的創造者—

LORD BRITISH 掠影



廿四歲的設計奇才：Lord British

Lord British：暢銷的角色扮演遊戲——「創世紀」（ULTIMA）系列的創造者。這位年僅二十三歲的軟體設計者，外表英俊瀟灑，但一頭波浪狀的金髮，一身牛仔褲和皮帶，外加皮外套的打扮，使他看起來一點也不像個英國紳士，倒像個龐克搖滾樂手。

出生於英國劍橋的Lord British本名爲Richard Garriott。他的父親爲了在牛津大學謀得短期的教職，故舉家由加州遷往英國。　但是Richard並不因此對英國有深刻的記憶，因爲在他兩個月大的時候，全家又搬回美國居住。

Richard的雅號“Lord British”，事實上與他在英國出生一點關係都沒有，反倒是來自他的兩位大學同學所開的玩笑。當他念高二時，曾在奧克拉荷馬大學選修一門電腦課程。在他第一次進入校園時，以一聲「哈囉！」向他的同學打招呼，但却得到一陣嘲笑。「哈囉？這裏可沒有人這樣說！你一定是從英國來的，對不對？那我們就叫你British好了。」從此，這個名字便跟隨著他，後來他自己又加上“Lord”的頭銜予以修飾一番。

●在軟體設計上展露頭角

就Richard記憶所及，他早就是一名科幻遊戲迷。正如他所言：「我是首先將地下城和各種怪物融合於一個遊戲的創始者。」然而，他眞正對電腦發生興趣，還是上高中以後的事。在結束奧克拉荷馬大學的電腦課程，返回加州的學校之後，他決定將他的電腦技巧和豐富的幻想力結合起來。於是，他開始利用學校的電腦從事文字冒險遊戲（Adventure Game）的設計。

Richard的高中位於史丹福大學旁邊，因此學生主要都是史大教授的子女，而這些教授莫不希望自己的子女，能接受高科技的教育，因此學校共有三部大型電腦，連接了各教室的週邊設備。Richard因爲曾在奧大修過電腦課程，因此校方允許他可以自行設計程式，只要在學期終了，把作品發表即可。

在自我學習的三年期間Richard共撰寫了二十八種奇特的 Role - Playing Game，一個比一個精采，而AKALABETH：World of Doom則是最好的一個，這個遊戲也爲他開創了職業遊戲設計的生涯。

高中畢業以後，他在當地一家電腦公司工作，他的老板認爲AKALABETH非常具有潛力，建議將它出版。Richard 後來回憶此事說：「我投資了兩百美元，在當時，那可不是一筆小數目喔！」數月之後，California Pacific 公司購買了AKALABETH 的版權，並出版發行。

「出版AKALABETH 讓我首次嘗到以自己喜歡的方式賺錢。」Richard 說：「當時我正準備上大學，但是在我的收入節節上升之際，我的成績却愈來愈低。」於是，他決定要結束學生生涯，專心設計文字冒險遊戲。

但由於Garriotts 一家人都頗有成就，因此對於Richard 要結束學生生涯的決定並不同意。他的父親Owen Garriott曾在 SkylabⅡ號太空船上，作爲期兩個月飛行任務的太空人，亦曾是 STS—9（首次飛行的太空實驗室）的一員。

至於他的母親Helen ，則是位藝術家，並在Origin System（British的公司）公司兼差。一位哥哥是醫生，另一位哥哥 Robert則擁有數所大學的學位，包括史丹福大學的工程學位和麻省理工學院的企管碩士學位，現爲Origin公司的總裁，管理業務部門，使Richard 能將所有的精力放在設計工作上。

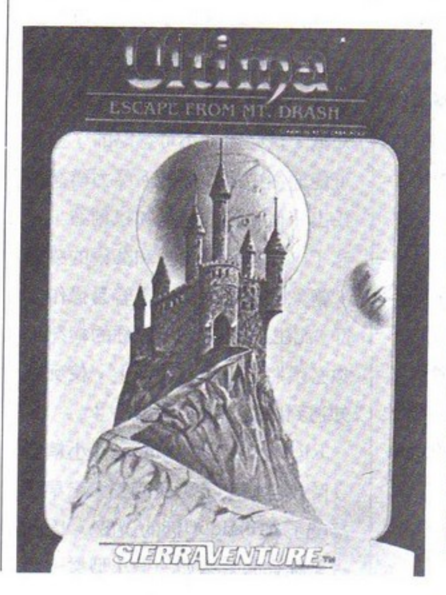
繼AKALABETH之後，Richard 又推出ULTIMA 系列的第一集，仍是由California Pacific 公司發行。其特色是首次運用大量圖形而少用文字說明。

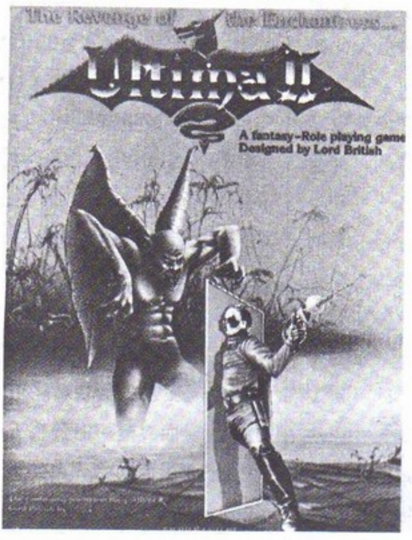
●叱咤風雲的創世紀家族

到了ULTIMA Ⅱ 則改由 Sierra On-Line公司代爲發行，它的規模要比ULTIMA Ⅰ來得大些，改良的圖形和擴大的地圖，需要玩家付出更多的想像力和耐力。

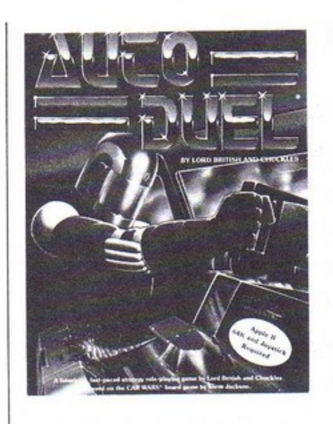
續推出的ULTIMA Ⅲ ，則比前兩集更精彩，規模更大，也更成功。Richard 花了約一年多時間才完成，並將它列爲自組公司—Origin System —開張第一砲。他說：「我們需要更嚴格的控制產品品質和包裝，因此我們決定自組一家公司，來發行我們自己的產品。」

然而眞正的大手筆，直至ULTIMA Ⅳ 的推出才算眞正到來。每當





(左)創世紀Ⅰ已建立Ultima系列的地下城規模，(右)時空門首度出現，Ultima的基本架構也在創世紀Ⅱ中確立。





Origin Systems公司兩個著名的遊戲：(左)飛輪武士，(右)忍者祕術中的大師父——風行者。

提及這位Origin家族的新成員，Richard總抑不住興奮的表情。「它的規模至少比 ULTIMA Ⅲ 大了二到三倍，而且因爲我們在螢幕上增加了更多的提示，玩家幾乎可以不用說明書。」

ULTIMA Ⅳ 範圍之大可分成八個部分，而每一個部分幾乎等於一個ULTIMA Ⅲ 的範圍，它的地圖更是ULTIMA Ⅲ 的十六倍大。據Richard的估計，玩者可能要花兩到三個月的半天時間，才能夠解開ULTIMA Ⅳ 的謎底，有的可能還不止於此呢！

「推出ULTIMA Ⅲ 之後，我們收到許多玩家的來信，那時才眞正明白，我的設計在他們之間所引起的震憾。」

當有人詢問及未來的ULTIMA共有幾集時，Richard表示尙未決定。他說：「每當我完成一集時，總學習到更多的經驗，因此仍在不斷摸索的階段中。」Richard表示，除非他知道如何將所有的可能性輸入系統，否則他絕不會滿意內部的資料結構。

除了ULTIMA系列，Origin公司也推出一些前所未有且具高震憾性的遊戲，AUTODUEL（飛輪武士）即是其中一個。它是一個具備搖桿刺激和智慧運用的遊戲，你本身即是主角，可從裝配場中選擇任何形式的武器、汽車底盤、輪胎、防禦裝備等，再從AADA（飛輪武士協會）接取任務，進行打擊犯罪，維持正義的行動，它是已兼具了Role-Playing Game 與 Arcade Game 特性的科幻遊戲。

MOEBIUS（忍者秘術）則是另一個具有戰鬥藝術的遊戲，描述一名日本忍者在戰鬥中的眞實情形。其特色是螢幕的影像會隨著人物位置的改變而改變，而螢幕上的景象區幾乎佔了畫面的一大半。

●獨特的主題是致勝之鍵

事實證明Lord British 和ULTIMA系列是成功的。Origin 公司所推出的新產品也早已註定要大受歡迎。因爲在這項新興行業才剛起步時，它早已獨占鰲頭。但是現在要靠程式設計在電腦市場上致富，已不是件簡單的事！

對於那些想要效法他的年輕人，Richard有些發人深省的話想奉勸他們。「對於一位好的程式設計師而言，謹愼有計畫的充實專門技術知識，是必須且不可忽略的，並儘可能地從中增加經驗。努力構想，找出一個獨特的主題加以創造，別忘了，使其具有動感和藝術的感覺，當然啦！更要使玩家容易操作才行。記住，沒有人會只買你的構想，你必須將它呈現在畫面上，使玩家知道到底是怎麼一回事！」

Richard深信Pacman（小精靈）時代已結束了，而消費大衆早已接受了Arcade 型態的遊戲。因此一個程式必須猶如一個小型爵士樂

團般，將動作、幻想以及華麗的畫面融於一體，才能在當今的遊戲市場中出類拔萃。

再告訴你件有趣的事——每天下午準五點，Origin公司所有職員包括Richard 本人，都全副武裝，玩起他們所設計過的遊戲。「…時速120 哩的子彈在空中飛馳，價值美金 75 元的手槍，他竟擁有四枝呢！」

這就是Lord British，也是Richard Garriott。但不管是爲何者，他運用電腦的技能，一如畫家揮動彩筆般，爲自己創造了一個多彩多姿的世界，這或許就是他致勝的秘訣吧！

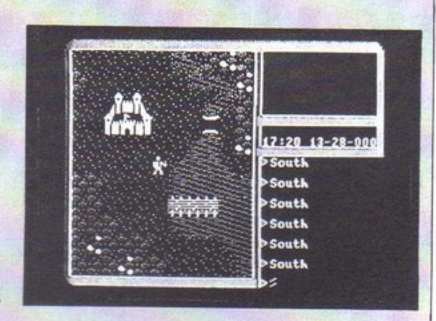
／鄭彩娥譯

創世紀Ⅳ續戰篇－創世紀Ⅴ

照理說在 Britannia 海面航行的船隻，如果由國土的南端向南航行，會到達 Britannia 大陸的北端；同樣的，向東而去亦會回到領土的西界。但是有一天，一群南航的水手卻發現了一塊從未見過的陸地，船長考慮再三，終於決定將船隻停泊在岸邊，並就船上的水手組成了一支探險隊，預備深入內陸一探究竟。但從那一刻起，再也沒有別的海員見過他們了；而同樣的，向東、向北、向西的船隻都碰到這一片奇異的陸地，使得許許多多的船員也因比都一去不回。消息很快地傳到了Lord British的王城。很顯然地，在星球上Britannia大陸的旁側必定浮現了一片新的陸塊，其原因尚且不談，但已有太多人爲此而失踪。Lord British 決定組織一支探險隊去查探這片未知的區域，但是這支由國王親自領導的隊伍也如同昔者謎樣地失去了消息……。

Britannia的八座主要城鎮，原本各有其堅定的信仰，但是失去了Lord British 的領導，逐漸地，八座城鎮的居民產生了偏狹的思想，他們不再認爲合八項美德而成的天人合一崇高境界是人性的極致，反而以自己原本堅守的美德爲唯一的眞理，Britannia 因此再度陷入混亂之中……。

這就是ULTIMA Ⅴ預提的綱要，也是永生的戰士再度踏上征途的唯一理由。



創世紀Ⅴ的立體王城

在ULTIMA Ⅳ出版後，許多人都認爲，這就是Role-Playing Game 的極點，也是ULTIMA 系列的休止符。起初筆者也這樣認爲，但偶然地在國外的雜誌上看到一篇Lord British 的專訪，文內對ULTIMA Ⅴ的誕生作了許多預告。爲了使愛好ULTIMA 的朋友能一同分享這份喜悅，我們特別整理了這份專訪，使國內的朋友也能和大家一道期待走入ULTIMA Ⅴ的世界裏。

基本上Lord British 將不改變ULTIMA Ⅳ中「藥劑混合以供施法」的方式，同時也保留一開始以類似問答的心理測驗決定個人職業屬性的特性，而且在城鎮中獨創的交談方式也可能趨於靈活和複雜。



魔法的技巧仍將在創世紀Ⅴ持續使用

在地圖的大小方面，由於ProDOS的問世，大約能比ULTIMA Ⅳ 再加一倍，（即ULTIMA Ⅳ的兩倍大）。而且如果把資料先行壓縮過，還能有更大的容量，例如Atari版的ULTIMA Ⅳ，因爲磁片空間不足，就對地圖資料作過壓縮的手續。但是說眞的，ULTIMA Ⅴ 的地圖究竟會有多大的區域尙是未定數，想想看，ULTIMA Ⅳ 的規模已經夠教人頭痛了，如果加倍還要再加大，那還像話嗎？所以，且讓我們拭目以待，不妨當作一個意外的驚喜吧！

再下來這一點眞的是空前的大作（如果作出來的話），在ULTIMA Ⅲ & Ⅳ中，雙月占了很重要的地位，但是Lord British 還準備把天上的行星加到八顆！

八顆行星，這似乎有點過份！當天空中八大行星排列時，世界將會有大變動，這還不算，Lord British計劃在ULTIMA Ⅴ再加入占星術，等著瞧，八大行星如果能出現，還有什麼他做不出來的？但是Lord British 在專訪中特別提到，這一切只能信五成，不要太認眞。不過，我私下倒很希望有機會能見到這個創舉。

另外Lord British 也提到，Origin System 公司買下了Rings of Zilfin 這個Game，因爲他們非常欣賞Rings of Zilfin 的創造性及處理技巧，因此準備把它改寫成另一個新的Game，想來不用多久大家又有好Game 可以玩了。

在ULTIMA 的發展歷史上，我們可以見到幾個重要的改變。ULTIMA Ⅰ是早期一個很典型的Role-Playing Game，但是ULTIMA 系列中地面與地下城參半的規模在此遊戲中却已然建立了；到了ULTIMA Ⅱ 對人物的造型已奠定了基本的模式，而且在速度上有了極大的改進，再者，ULTIMA Ⅱ已趨於一流的水準，但是到此爲止，ULTIMA 仍是一個人孤軍奮戰的血淚歷史。

至於ULTIMA Ⅲ裏，在人物資料的貯存、畫面的處理，都有極大的突破，但是它同時也產生一個很大的缺點，就是很不容易上手。試想：一個隊伍辛辛苦苦支撑了半小時就全軍覆沒，而在這段時間內，爲了開箱子取錢，人人冒盡了生命危險，却只能賺取到微薄的金錢！所幸這一點遺憾在ULTIMA Ⅳ做了明顯的改革。ULTIMA Ⅳ裏的錢財較ULTIMA Ⅲ易於取得，如果你的隊伍不幸全軍覆沒，Lord British 也會賜你重生。此外我們必須像法師一樣調製藥劑配合施法，而且有更寬濶的地面探索，更靈活的船、馬、生物，更生活化的談話方式，更多的線索和未知的奧秘，這一切都證明了UL-



永生的戰士British
再度踏上征途

TIMA 的日益進步和複雜化。

對了，ULTIMA Ⅳ中的活動是以四張造型表所連成的畫面，而在ULTIMA Ⅴ預計以八張造型表來做活動，所以屆時攻擊和防禦應該會有不同的動作表現。此外，ULTIMA Ⅳ－Quest of the Avatar 是一段漫長而艱辛的路，所以Lord British 也準備在ULTIMA Ⅴ增加傳送（Transport ）的功能，讓玩者可以使用ULTIMA Ⅳ中苦心創造的人物。

在大多數人的心目中，ULTIMA 是一個虛幻眞實朦朧交替的世界，它可以把玩者從現實中釋放，進入一個奇異的幻像中，這也正是ULTIMA 迷人的地方。事實上，一個成功的Role-Playing Game 對於它本身的故事和遊戲進行時的故事性都非常重要，缺乏這種故事化的幻想，Role-Playing Game 根本無法生存。而ULTIMA 的故事正是一流的作品，也因此使人在不知不覺中深深著迷，不可自拔。

ULTIMA Ⅴ出生的日期尙無法確定，不過沒有耐心的等待，怎能有愉悅刺激的享受？且讓我們靜靜的等，看看Lord British 將創造出一個多動人的新世界——ULTIMA Ⅴ。

／高文麟

小啓：

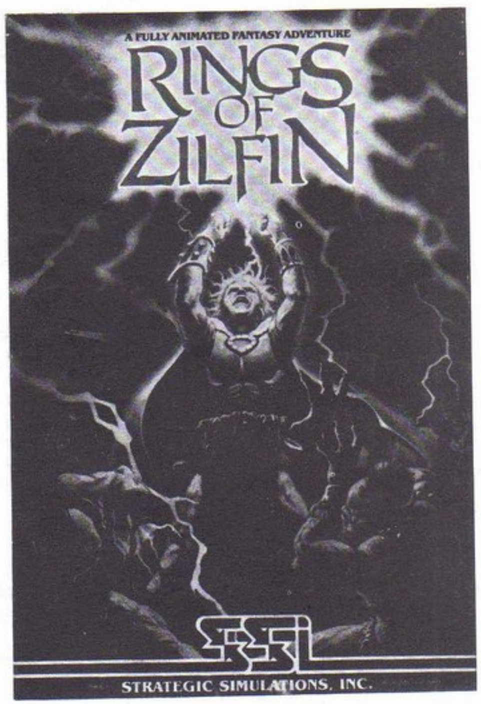
「精訊電腦」本期所刊載的各遊戲軟體，精訊資訊公司業已引進的原版磁片有下列廿五種，如欲知更詳盡資料者，請逕洽該公司：

1. 土星救援記
2. 上古代戰爭藝術
3. 忍者秘術
4. 戰火線下
5. 電影大師
6. 神戒
7. 綠寶石爭奪戰
8. 幽靈戰士Ⅱ
9. 陽犬號V2.0
10. 阿拉丁神燈
11. 國王密使Ⅱ（AP. IBM）
12. 梭哈
13. 21點
14. 末日戰機
15. 創世紀Ⅲ
16. 創世紀Ⅳ
17. 超級運動員
18. 七寶奇謀
19. AKALABETH
20. 飛輪武士
21. 魔音卡版立體空戰
22. 青蛙過街
23. 彈簧床
24. 恐龍蛋
25. 迷宮尋寶



慘遭Lord Dragos蹂躪的安樂土，
陷入空前的浩劫，讓我們為重建
Zilfin 文明的使命，助上一臂之力……

神戒解答大公開



神戒是SSI公司於1986 年推出的ROLE-PLAYING GAME。遊戲的目的是找尋傳說中的兩枚神戒，並殺死邪惡的LORD DRAGOS巫師，恢復BANTIQUIN 大陸上原有的和平。

SSI(Strategic Simulations, Inc.)公司一向以戰略遊戲聞名，共出了五十種以上，只可惜較少發行比較好的ARCADE 或 ROLE-PLAYING GAME 。事實上，能算得上較具水準的，只有1985 年所推出的"綠寶石爭霸戰"(Gemstone Warrior)及較早期(1984 年底)出品的"魔界神兵"(Questron)。其中的魔界神兵還曾被人指控為"抄襲"創世紀(Ultima)的構想，以至於至今仍沒有魔界神兵第二代的消息。再者，就是大家所熟悉的"幽靈戰士"(Phantasie)，雖然它的構想佈局堪稱一流，只可惜速度太慢，畫面處理也不太好。最後一個是1986年推出的另一個ROLE-PLAYING GAME— 巫師神冠(Wizard's Grown)，這個遊戲雖然速度快，結構也不差，但它的操縱方式實在令人傷腦筋，既不順手，又不便記憶，只有一台磁碟機時又礙手礙脚，打一次就得換一次磁片，當眞是累死人也！

現在，SSI公司於今年春季推出了RINGS OF ZILFIN。這個遊戲中包含有ARCADE GAME 的成份，和ADVENTURE GAME 的懸疑難題，可和魔界神兵一較上下，再加上速度很快，完全毋須等候，堪稱SSI近期所推出較好的GAME。然而，要完成殺死LORD DRAGOS的使命，非要花上一段時間不可呢！以下就是其詳細的解答：

◪

遊戲中的出發點是你的故居－SHAM 村，向南，直通TELBIZ城。在途中，你或許需要露宿一夜，若有偵察鳥出現，就得將它們全數射下（用弓箭）。到達TELBIZ城後，可以選擇到中央的旅店（INN ）休息一陣，或到左方的商店購物。如果經濟充裕的話，最好買一些火柴以及五、六份的PRI-HNY 藥粉，對於你的旅途會大有幫助。至於右方是LORD DARGO的祭壇，最好別進去。

再者，爲了商業上的理由，我建議你買一些煙葉（TOBACCO），待會兒自然會有好地方肯出高價購買。

購買完畢之後，離開TELBIZ城，向西出發到PERIMON村去。在村內的左方是商店，老闆肯花一百三十枚金幣來買一份煙葉。當然啦，你更可以將所有的煙葉出售，可發一筆財呢！

發了財，錢太多也是煩惱，該怎麼花呢？別擔心，自然有地方讓你花掉。在村內的右方是一所醫院，你可以至此處療傷，費用爲三十枚金幣，可恢復你受損的傷害值及疲倦值。

當你從TELBIZ 城到PERIMON村途中，將遭遇到一場戰役。戰役終了後，使用（L）LOOK指令，察看敵人是否留下任何寶石或黃金，並可在任何商店內將其出售。但得放精明點，老闆恐怕會和你殺價！

從地圖上看，PERIMON村雖位於DELORIA王國境內，但它和SUMARIA王國只不過相隔一座山脈，應該有道路可以到達才對。不錯，如果你在PERIMON村內按(T)鍵，可和路過的人交談，便會有一位身材魁梧的人走過來，他可帶你到達山口。不過，現在去SUMARIA王國尚嫌太早了，我們先上ZIAD城遊歷一番。

ZIAD城內的三間房子，由左到右分別是旅店、祭壇及武器店。但由於你的力量不夠，以至仍無法使用較有威力的武器。不過，你可以先買一件盔甲穿上，暫時保護自己。

離開ZIAD城，向東走到TOLBIN村。TOLBIN 村內右方的商店，雖肯出二百二十枚金幣的代價購買你的絲綢，只可惜至今尚未找到這項貨物的來源。不過，要提醒你一點，這裡所出售的精靈靴，務必要買下二至三雙才行。

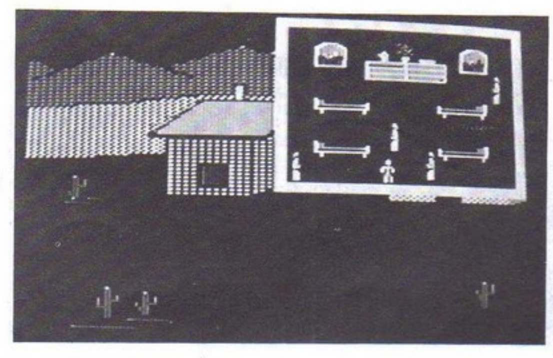
（註：火柴的功用——夜晚時，使你保持溫暖，等到日出時疲倦值會恢復50點。若夜晚睡眠時沒有火柴保暖，日出時只能使疲倦值恢復10 點。此外，火柴點亮後，若有偵察鳥出現，則立刻熄滅）。

村內左方是醫院，收費和PERIMON 村相同。

◪

離開TOLBIN 村之後，本可以到BELMONTI 村一遊，只可惜BELMONTI 村早已被Zorlims人毁成一片廢墟，何況到了那兒，恐怕還會遭受攻擊，不如向東走，再轉向東北方，到SHAKTIR 城查探。

城內的左方是一家理髮廳（純理髮！）。如果你肯光顧一下（純理髮，別怕），說不定還可得到一些有關精靈的消息；位於中央的武器店，可添購一些箭矢以備不時之需；而最右方則是LORD DRAGOS的祭壇，小心爲妙！



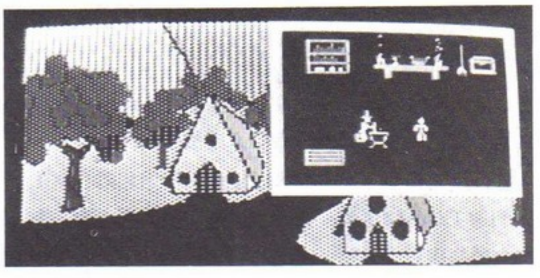
花點錢可在醫院裏恢復受損的傷害疲倦值。

位於SHAKTIR城東方的DURHEIM城才是我們的下一個目的地。不過，在進入王城之前，必須先和埋伏的Goblin 人打一仗才能進城。

打完仗，進了城，王室貴族們將會在聯合會議廳內接見您。頗具威嚴的BARON HULKI 開口道：

「我，BARON HULKI ，謹代表DURHEIM城全體人民，歡迎你來到此城。」

「我們知道你的任務是對抗邪惡的勢力，並且非常樂意幫助你。只不過，我們也"泥菩薩過江，自身難保"！ROLAN 王知道第二枚神戒的下落，但他已被LORD DRAGOS人抓走，可憐的他，或許正遭受敵人的拷問。我們也曾試圖救回國王，但一直沒有成功。現在只有你是我們唯一的希望。但願你能找到通往BEGONIA 王國的路。BEGONIA王國的RUFUS 王也許能助你一臂之力，共同拯救我們的國王。請收下這些補給品，二十份食物（眞窮！）」



喝到善心巫婆的特效湯，可提高強壯點數。

接下來，他們會送你到訓練場。場內的師父會教導你用劍的技巧，藉此以提高身體強壯點數的上限（增加30 點）。隨後，離開城堡。

現在，你按一下 ESC 鍵，將發現STN 括號內的數目爲39 點，而右方的數字只有9！因此，我們現在得去找女巫，提升現有的力量。

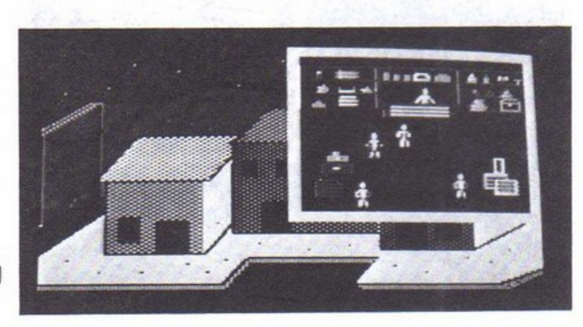
來到DELORIA王國境內，繼續前往FINDUK 村。村內左邊的房子，即是女巫的住所。女巫正忙著攪湯，你只要(O)OFFER PRIHNY 藥粉入湯中，再按(D)DRINK 指令喝湯，就可提高強壯點數三至六點。如此不斷重複，最多可提升到目前點數的上限（目前是39 點）。如此一來，只要你輕輕揮劍一刺，即可折損敵人39 點的生命點數。

現在，要考驗一下你的良心：當你離城遇到乞丐時，你是拒絕施捨呢？還是給他一點錢？若是前者，那你也未免太狠心了吧！若是後者，則乞丐在感激之餘，一定會有人告訴你：

「EKLUN 住在DELORIA王國的西方！」

現在查看地圖，西方爲沼澤區域，其中長滿了刺人的荊棘，小心點，它將會不斷的折損你的生命點數，別擔心，這個麻煩的問題可藉著穿上精靈靴來解決，所以，你可以毫無畏懼的從FINDUK 村向西南走，到達TORBIN 村之後，轉向西方，經過ZIAD城，再穿過沼澤區，抵達TUMRIZ 城。當你要進入荊棘區之前，別忘了先停下來，穿上(U)USE精靈靴，才能安全通過。

TUMRIZ 城內的三家店鋪，由左到右分別爲武器店、旅店及商店。其中的商店是DELORIA王國境



買賣物品的店舖。

內唯一出售絲綢的地方，你可以大量採購，再帶到TOLBIN 村高價出售來獲取利潤。

再到旅店休息，順便打聽消息，可得知EKLUN 已許久沒有下山了。得知消息之後，萬分失望的你，或許正欲離去。但，且慢！告訴你一個方法，多給乞丐一些錢（大約十枚金幣以上），他就會帶你上山。（不信？何不試試！）

經過一段漫長的山路，抵達一座山屋，進屋之後，EKLUN 會用法術搬張椅子請你坐下，顯顯他的能力。隨後，他更會幫你增加魔法點數，使你成爲一名見習法師（第一級）。臨走前，他還會含糊的唸出三個字：MAYGOON"，"BI-THAR"，"HAZMEDY "，但却不作任何解釋。

◪

現在，先恭喜你已完成了所有在DELORIA王國的工作，然後回到FINDUK 村，找人帶你到BEGONIA 王國進行下一個工作。

（附註：若你再回到SHAM的故居，將會有意想不到的變化）

在進行BEGONIA王國之旅前，讓我們先歸納一下眼前的難題：

1. DELORIA 王國的ROLAN王究竟在何方？第二枚神戒又在誰手中？
2. 如何再度增強法力及力量？
3. EKLUN 所暗示的三個字有何用意？
4. ZILFIN族人究竟躲到何處？他們爲何不挺身對抗LORD DRAGOS？
5. 如何殺死LORD DRAGOS，奪回另一枚神戒？
6. BARON 巨龍帶走的財寶箱又在那裡？
7. 精靈族又在何處？

方才你已射殺了一堆怪物，進入到樹林內，會遇見一名正在吃大餐的半獸人。與之交談，他會要求你任意說出一個名字(JIMBO,DALIN,HAMSHERY三者任選其一），若他也認識此人，則會把你當作朋友看待，並給你一些禮物及忠告，做爲認識新朋友的見面禮。若你沒有猜中，亦無多大關係。

隨後，來到DERYMIN城，城內左方是LORD DRAGOS的祭壇，進入祭壇，殺盡邪惡之王的走狗們，用（L）LOOK指令找到NUKH物品。它的功能可助你打開由外邊鎖住的門，十分重要。然後，再到位於中央的商店買一些火炬及一把鑰匙，鑰匙可以打開上鎖的寶箱。向西北走，再往東北行，轉向西北，可找到一扇緊閉的鐵門。

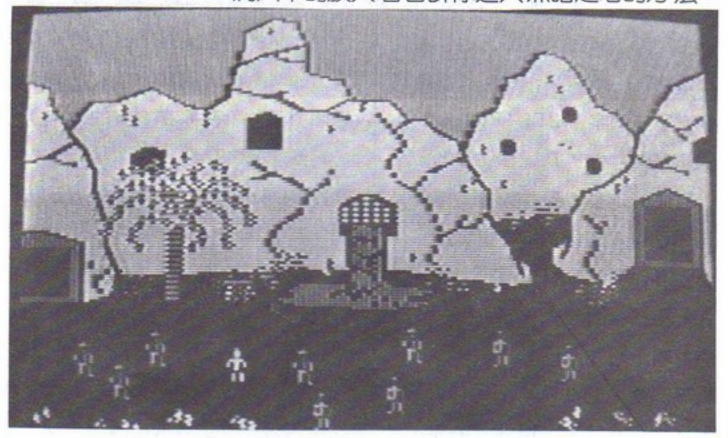
如果你曾在旅店內請老闆喝酒的話，將會聽到這一句話：

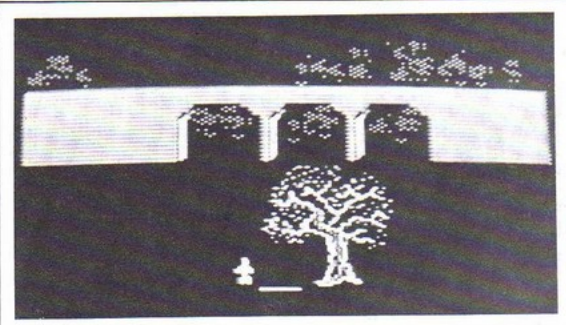
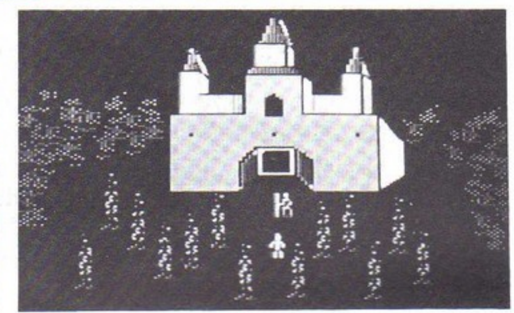
「EKLUN是消失人群的好友」

消失人群－ZILFIN族人是也（精靈不算"人"）。所以EKLUN唸的三個怪字就派上用場了。用（W）WORD指令，輸入"MAYGOON"，再按W鍵，輸入"BI-THAR"，再按W鍵輸入"HAZMEDY"。山洞的門便緩緩開啓，可自行進入。

入洞之後，洞門會自動關閉。此時你必須使用火炬照亮，穿越漫長的隧道，殺死擋路的怪物，才能抵達山洞的出口－ZILFIN族人的藏身處！

洞穴中的族人會告訴你進入黑暗之塔的方法。



(左)從Grumm Tree中取得魔杖，(右)Zara的廟受到侵擾，會噴火燒你。

ZILFIN族人之首—ESHIR，會出來歡迎你，並告訴你開啓黑暗之塔所須的口訣"DEM","OGANDER"，"SHEM"，以及使用神戒時的口訣"YOKKOL"。隨後，他會請你保密，不要洩漏他們的藏身之處。

離開山洞，到LLORIM 鎮買PRIHNY 藥粉，然後前往拜訪ZIHTEN 巫師，但須先給乞丐十枚金幣，才能見到他。進入屋內可見到ZIHTEN 正使用法術照亮屋子。接著，他會幫你增加法力，使你成爲第二級的大法師。他也和EKLUN 一樣，不作任何解釋地輕聲唸了三個字"BELIRR"，"ONUMDA"，"DERHALL"。

再向東走去，到RAZAG 城晉見BEGONIA 王國的RUFUS 王。他會告訴你DELORIA 王國的ROL-AN 王正被囚禁在黑暗之塔內。這座黑暗之塔是ZILFIN 族人用來關禁邪魔，它位於BEGONIA王國的北方，且只有一個入口，那入口還是普通肉眼所無法看到的。唯一的法子只有唸ZILFIN 族的奮禱詞，才能將入口打開。傳說中，塔內充滿了HURLL 及 DEMON等怪獸，無法以普通力量取其性命。唯有手持GRUMM樹的魔杖，再與第二層的法術一併使用，方能殺死HURLL。提及GRUMM樹，它是一種十分特殊的樹木，能在一夜之間經歷播種，發芽及老死的過程。其種子一定要在日落之後種下，則天亮時就可找到它所留下的魔杖。

再者，城內的劍術老師會還幫你增加力量的上限。離開城堡，往東南方的MAERDOM村出發，尋找能增強力量的女巫(在右方的屋內)。再到TAR-IM 買一本謎語(RIDDLE BOOK)，利用傳送法術，可省掉不少時間。

如今的首要工作，須先找到GRUMM樹的魔杖才行。到BEGO-NIA 王國西北角的FAERLOT村買一顆珍珠(此處肯花三百七十五枚金幣買一份香料，好賺呀！)，再向東走至盡頭，轉向北方，即到達ZARADIM神廟—永恒魔法師的廟宇。

此時，輸入ZIHTEN 所唸的三個字，ZARADIM神廟的大門就會自動升起，四周並且噴出火泉來。有一身影出現在廟門，ZARA是也！

他會說：「我是ZARA，ZARAD-IM神廟的永恒法師，你在此地不受歡迎，趁我還沒有把你燒成灰之前，快走吧！」

聽完他的話之後，儘快將珍珠送給他。他打量一番後，將會給你兩分鐘解釋，聽完之後她立即表示自己的中立立場。不過，看在那一份值兩百枚金幣珍珠的份上，她還是大發慈悲(現實！)，送你一粒種子，並讓你到神廟的後院去種。那是一塊特別爲GRUMM樹而準備的土地。

千萬別急著使用種子，一定要耐心的等到日落才能下種(見光死！)。到天亮時，你就可以找到魔杖

，離開 ZARADIM神廟。

到達黑暗之塔，唸出口訣" DEM " " OGANDUR " " SHEM "，打開入口。在此階段內，我無法提供地圖，請自行找通路進入黑暗之塔的第四層。值得一提的是，一間房間不只一個出口，你必須用X指令去試試其他方向尋找出口，才能找到通往上層的通道。

到達第四層的牢房中，會發現一位形容憔悴，滿身都是傷痕的犯人。當你試著使他感覺舒服點時，他滿臉痛苦的開口道：

「我是ROLAN，DELORIA王國的國王。因為我就快死了，所以請仔細記下我所說的每一句話。拿著這枚護身符，去找半獸人SAM，第二枚神戒由他保管者，他會把神戒交給配戴護身符的人。小心的使用，拯救我的人民，就全靠你了……」

才剛把話說完，他就死在你的懷裡。而後，你即循原路離開。

到KARADUM村，找人帶你進入SUMARIA 王國。

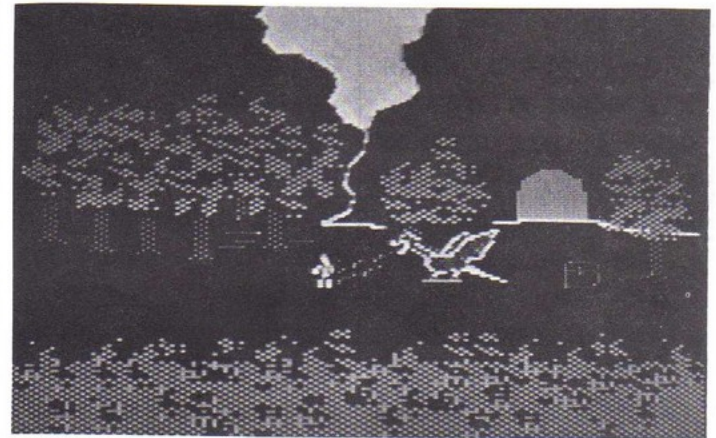
（到SUMARIA王國之後，要儘量造訪LORD DRAGOS的祭壇，至少要找到4枚CHEWBA）

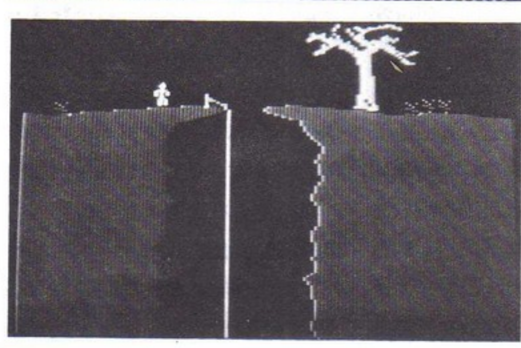
通過一個山口，你可以看到一群半獸人，先別管他們，繼續向東北走，可發現一個陰暗的洞口。入洞之後，再打死三隻怪獸，就可見到傳說中的BOGUM巨龍。但牠可不是好惹的！你可能得花上一段時間才能將其致於死地。下一步，使用鑰匙打開寶箱，你將可得到一千枚金幣，四十塊寶石及一具純金打造成的豎琴。注意，這一千枚金幣不可任意亂用，急需用錢時，可賣掉寶石救急。

向南走，到SAFINAS城治傷（SAFINAS城中的商店願出三百二十五枚金幣的高價購買茶葉。把握良機！）再向西南走，可見到一名半獸人坐在樹下抽煙斗。將謎語書送給他，他便帶你到HOBTOWN 城。你就可以不費吹灰之力的找到SAM，他會把第二枚神戒交給你，並要你謹慎的使用。BANTINIQ 大陸的希望就繫在它的身上了。

離開HOBTOWN，向東北走，回到SAFINAS城，須買一枝橫笛。再前往RIMLIHE 城晉見SUMARIA王國的HAMDI 王。HAMDI王會告訴你：

「對於你的大名及英勇事蹟，早已耳聞，所向無敵的你使敵人傷透腦筋，一籌莫展，只有你才是我們唯一的救星。」





(上)*Bogum* 巨龍守護 *Fulgarsh* 王的寶箱，（左）利用繩索攀緣*Batinig* 的一處山谷。

「我們非常樂意給你一把 BROM 弓，助你一臂之力。這把具有法力的神弓放在皇宮內已有一段時間了，帶著它相信應能增進你的勇氣及技巧。」

「再者，你必須找到進入 GRAZ 城堡的門路，並殺掉 LORD DRAGOS。不幸的是，GRAZ 城堡無法以步行到達。根據古書上的記載，巨大的 ANKHA 鳥具有載人到達 DRAGONIA 地域的能力，但只有精靈知道如何召喚它。可是精靈們都消失了，所以你須先找到他們，學習如何召喚 ANKHA 鳥才行。」

「祝好運！」

另外，FURNDI 師父會加強你的力量上限到 99 點，再到WA-YLONG 村增強體力。若 PRIHNY 藥粉已用完，可以到 SHAKAMIN 城購買。

往回走，到 SHAKAMIN 城，找 LUTFEN 巫師加強法力。但你一進入 LUTFEN 的屋內時，却看不到任何人，只有一隻鳥。

鳥飛到左側的座位上，化成人形，即 LUTFEN！他會告訴你如何殺死 LORD DRAGOS的方法：

「當你面對 LORD DRAGOS時，須先虛與委蛇地欺騙他，再從他手上得到另一枚神戒。HAYRUSH 的特效藥可助你完成這項工作。但你必須在正確的地方喝下藥水，幻化成新形象，方能奏效。接著，你得再下達一道三個字的命令，才能得到另一枚神戒。當你找到 HAYRU-SH 的住處時，得要有心理準備，她可是十分貪心的！」

再到城內的商店買一盒餅乾（COOKIES）；到ELMO 村買一件精靈斗蓬。再往東而去，即可發現一座位於湖中的小島，隨後會有一隻水龍出現，你只要餵以餅乾，它就會載你到小島上。進屋後，貪婪的 HAYRUSH 會索價一千枚金幣（領教到了吧！），等於寶箱內的數目（還是不二價呢！），拿到特效藥後，她會再告訴你使用的方法：

「你須在正確的地方飲用，你將會幻化成 LYGORN GURTEX 的邪魔之王。現在我很忙，快滾吧！」

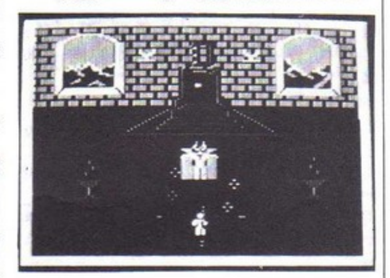
得了特效藥之後，一路往東而行，到達 VARANLIM 村，此處有一家醫院，可讓你療傷。再到 LORK 城買繩索，返回到 VARANLIM 村，朝北，向東，再往西北走，即可抵達深井處。

使用繩索，沿繩而下至井底，可看到一洞口。入洞後，沿通道而行，到達一處森林。吹奏笛子（USE FLUTE），可召來一些小精靈，其中較大膽的 ELA，會請你再吹一次。隨後，精靈族的國王會朝著你走來，而你只要將財寶箱內找到的金豎琴相贈，他也會回贈一支號角，並告訴你在北方吹這號角，ANKHA 鳥就會出現。

得到這些物品後，返回到 VARA-NLIM村充分休息，隨即往西，再轉向西北，然後再向東北行。到達 SHARKINN 山頭。先穿上斗蓬（USA CLOAK）保暖，再吹動號角，召喚 ANKHA 鳥。

飛抵 GRAZ 城門，可悲的DAR-MAG 守在城門不讓你進入，只好餵以四枚 CHEWBA，再闖進城內。隨後，你必須到達城內的第四層，找到 LORD DRAGOS的房間。

拿取Lord Dragos的指環是你成功之道。



LORD DRAGOS見到你，將十分高興，因為終於有人把第二枚神戒送來了。於是他對你展開猛烈的攻擊，此時你必須儘快喝下 HAYRUSH 的特效藥，幻化成 LYGORN。

LORD DRAGOS的反應却是出奇的怪，他立刻下跪，口中喊道：「主人！我聽候你的差遣。」這時趕緊輸入"SUBMIT"，"THY"，"RING"。LORD DRAGOS 一聽此命令，立刻摘下神戒將它送給你，並辯稱是為你（LYGORN）才找尋並保管這枚神戒的。

神戒到手之後，特效藥的力量也消失了。LORD DRAGOS 明白自己上當之餘，更加瘋狂的攻擊你。

此時只要及時唸出口訣"YOKKOL"(釋放神戒的法力),即可殺死LORD DRAROS,完成RINGS OF ZILFIN的神聖使命。

雖然仍有許多無法解釋的難題:LORDDRAGOS是如何打破古ZILFIN族人建造的防衛,進而侵略BANTINIQ大陸?爲何ZILFIN族人會寧願躲在山林深處,而不願對抗LORD DRAGOS?這是最後的勝利嗎?或是黑暗會再度來襲?隨著時間的消逝,這些問題遲早會得到答案的。但那是另一個故事了……

/徐政棠

RINGS OF ZILFIN 城鎭表

- M:商店。賺錢的好地方。
- I:旅店。休息、買食物及打聽消息的去處。
- L:LORDDRAGOS巫師的祭壇,充滿了LORDDRAGOS的走狗。
- H:醫院。長途征戰後的休息處。
- A:武器店。購買各種兵器及盔甲之處。
- HA:理髮店。可打聽到一些有用的消息。
- P:女巫的家。增强力量的處所。
- C:水晶球占卜者。可得到一些十分有用的訊息。

城市名稱	店舖種類	備註
TELBIZ	M.I.L.	商店出售:PRIHNY藥粉,香料(SPICE),火柴(MATCH),TOBACCO。
VILLAGE TOLBIN	H.M.	醫療費用30元,商店肯以220元的代價買香料,並售出一雙價值100元的精靈靴。
VILLAGE of PERIMON	M.H.	醫療費用30元,商店以130元的代價購買TOBACCO,並出售玩具。
TUMRIZ	A.I.M.	商店出售火柴,PRIHNY藥粉,絲綢及玩具。把錢賞給乞丐,使他帶你去找EKLUN巫師。
ZIAD	I.L.A.	
SHAKTIR	HA.A.L.	
BELMONTI		
FINDUK	P.C.	
VILLAGE of SHENTILL	H.M.	醫療費用75元,商店以275元的代價購買香料,並出售精靈靴。
WAYLONG VILLAGE	C.P.	
VILLAGE of VARANLIM	M.H.	商店以300元買茶葉!出售精靈靴,一雙120元,醫療費用125元。
LORK	M.L.I.	出售玩具、繩索、火柴及TOBACCO。
SHARKMIN	M.A.I.	商店出售火炬、火柴、PRIHNY藥粉及餅乾。可找到LUTFEN巫師。
TREILOM	I.L.A.	
ZAX	I.M.L.	商店出售繩索、火柴、絲綢、PRIHNY藥粉。
TAR-IM	M.L.I.	商店出售玩具、PRIHNY藥粉、靴子、謎語。
MAERDOM	C.P.	

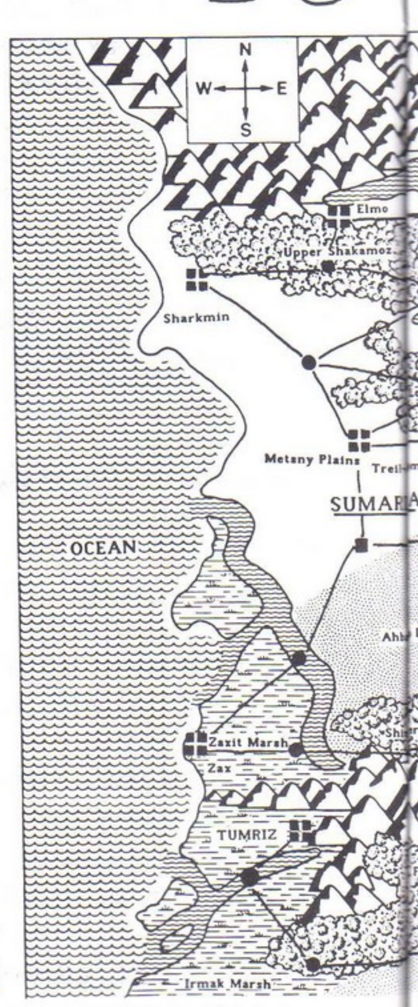
NEDHARM	A.L.HA.	
VILLAGE of FAERLOT	M.H.	商店以375元的高價買香料！出售200元的珍珠。醫療費用95元。
LORRIM	I.M.A.	商店出售火炬、火柴、PRIHNY藥粉、茶。
DERYMIN	L.M.I.	商店出售火炬、鑰匙、茶、絲綢。在祭壇中可找到NUKH物品，用以打開城中高塔被反鎖的門，使用次數無限。
CULLARAT	L.A.I.	
KARADUM VILLAGE	P.C.	
VILLAGE of SAFINAS	H.M.	商店出售笛子175元，出價325元買茶，醫療費用120元。
VILLAGE of ELMO	M.H.	商店出售180元的外套，出價325元購買絲綢。醫療費用140元。

神戒的小秘密

在第二面磁片（Disk 2）中儲存的是我們的個人資料，可是在第一面中有一個Sector 也放置了一份原始資料，在創造一個新的人時便是依照原始數據來產生，所以只要修改Disk 1 裡的原始資料，所造出的人便是無敵戰士了。至於原始資料的規格和Disk 2 之個人資料相同，僅起點的位址不同，而且所在的磁區（TRICK）和磁軌（SECTOR）亦不同，大家不妨去找找看。







⇨ 神戒路線圖詳解

NGS OF ZILFIN





來自人間 深入地獄
綠寶石爭奪戰詳解

祇要喜歡電腦遊戲的玩家們，相信對於GEMS-TONE WARRIOR（綠寶石爭奪戰）這個GAME，應該不會太陌生吧！這一個由Strategic Simulation Ins. 發行的動作冒險遊戲，無論在畫面、音效的結構上，都十分引人入勝。

GEMSTONE WARRIOR 的遊戲目的是：進入一個所謂的煉獄世界，尋找傳說中的五顆綠寶石，並把它們帶回人間。據筆者所知，有不少玩家對這個GAME並不完全瞭解，他們對煉獄世界中那些錯綜複雜的房間（ROOM），不是迷失其中，就是壯烈成仁，因此玩者莫不觀之色變，不知所措。

如今，筆者「玩」有所成，爲了讓各位報這一箭之仇，特將秘訣公佈供大家參考，以共同硏討制敵之策。

「知己知彼，百戰百勝」，首先，我先將煉獄世界分成了四部分：

(1)森林(2)城堡(3)神殿(4)秘道。

這四個部份都祇有一個入口，其中，森林爲遊戲開始時進入的部分，當你通過了森林區，會進入一個由磚塊砌成的城堡，此時，你的判斷力就非常重要了，祇要走錯一步，就會讓你千古遺恨。所以，不妨邊走邊做路綫的筆記，才不致迷失其中。

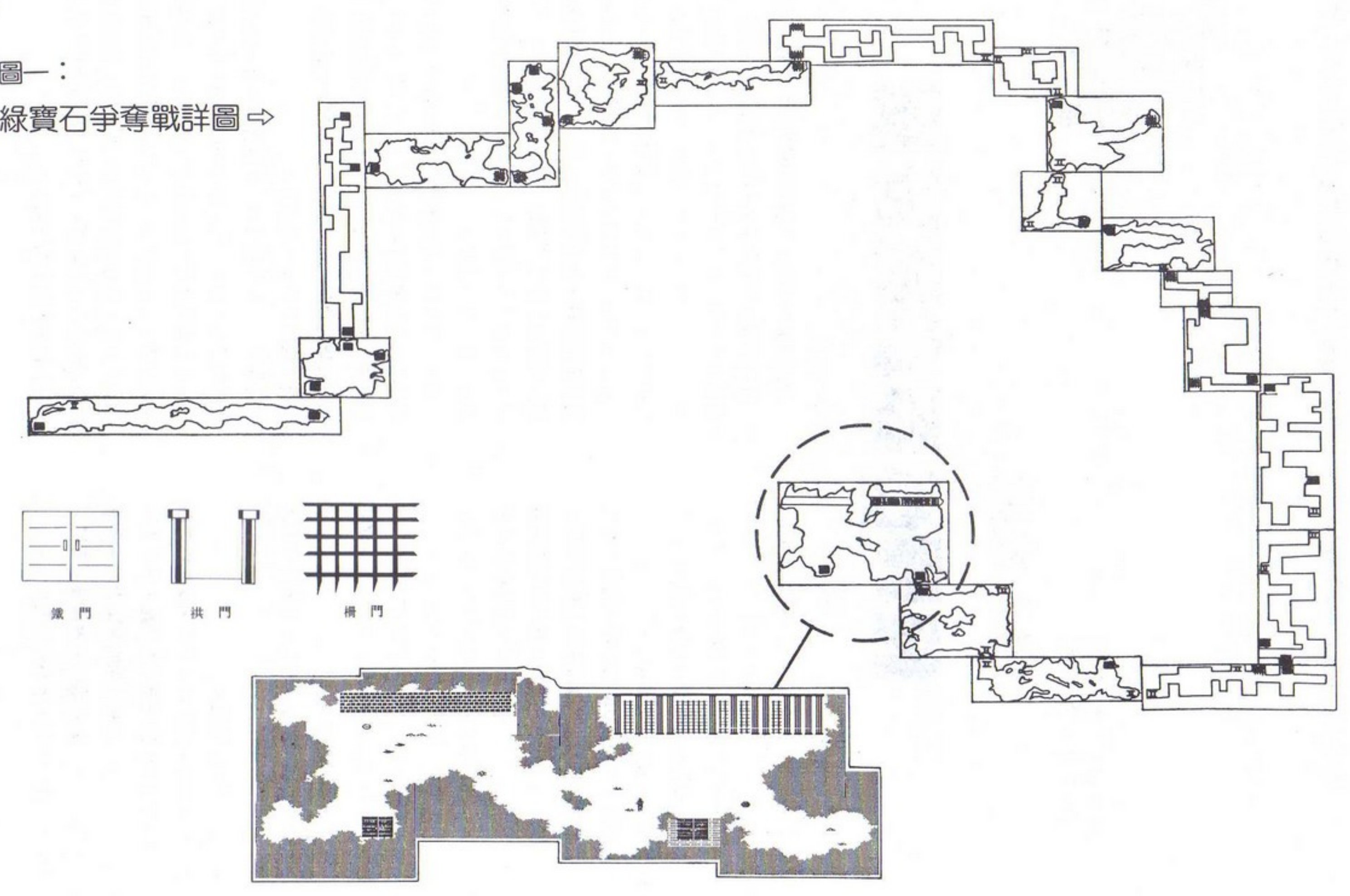
經過層層的城堡，你會發覺神殿的大門就在眼前，不要猶豫，綠寶石便在裡面，利用最短的時間，搜索神殿中每一個房間中的每一個箱子，全部找到後，回到神殿的入口，你會發覺，咦？城堡的出口怎麼被反鎖了呢？別慌，再找找看這個房間，除了神殿的大門外，是否發現了另一扇鐵門，對！這就是秘道的入口，也是你回去的唯一生路。進入秘道後，利用最短的時間走出來，此時，你又回到了森林，是不是？走到當初送你來的那片魔鏡，後面的就讓你自己去欣賞吧！

爲了不讓各位在錯綜複雜的城堡中浪費時間，特別爲諸位玩家繪製了一份城堡入口到神殿入口的地圖供各位讀者參考（如圖一）。至於神殿和秘道在每一次新的遊戲時，其房間（ROOM）的排列也就不同，玩者祇有邊玩邊畫了。

而你拿到了五顆綠寶石後，就會發現有一個獨眼大嘴的怪頭，它——就是Demons。牠是寶石的守護神，尤其是牠那張滿口利齒的血盆大口，咬到後可讓你受不了。別害怕，送牠二顆火球（Fireball）上西天吧！還有一種奇毒無比的毒雀，當牠接近你時，會偷走你的裝備（ITEM），而你殺死牠後，可將被偷走的ITEM拿回來。

圖一：

綠寶石爭奪戰詳圖 ⇨



對了，有許多玩家對於花（Flower），匕首（Dagger），骰子（Dice），磁片（Disk）這幾樣 ITEM 的用途始終不解，我查看了相關的原文資料，發覺本遊戲的作者所製造出的這幾種 ITEM 並沒有明確的交代，只說UNKNOW（不知道）就草草了事。所以至今這仍是個謎，我看還是少用為妙吧！但進行生手級（beginer）的遊戲時，ITEM 的用途一律固定，而進行標準級（normal）和最高級（kamikaze）時，ITEM的用途就不一定了。

或許有些玩家們對於以上的答案覺得還不夠，筆者決定使出最後的殺手鐧，使你成為 Super Warrior。在下面的表(一)中，就是你的warrior 生命，在第 0A 軌（Track），第 03 磁區（Sector），畫綫的那一個 byte 由 4C 改為 60，此時你就成為 super warrior 了。若是火球（Fireball）還不夠用，如下表(二)，第 0D 軌（Track），第 07 磁區（Sector），畫綫的那一個 byte，由 08 改為FF，你在一開始遊戲時，你就有 255 個火球（Fireball）了，放心，這些絕對夠你進行整場遊戲了。好了！關於GEMSTONE WARRIOR 的補充就到此了，若有更高竿的玩家，歡迎來信指教，謝謝！

／曾國君

表一

```
00-  00 78 83 0B 4C 86 78 4C   @8.KL.8L
08-  B1 78 4C 76 79 4C CD 79   18L69LM9
10-  4C 2A 7A 4C 9F 79 4C E3   L*:L.9Lc
18-  79 4C DF 7A 4C 9E 7C 60   9L_:L.<
20-  00 00 4C 76 7D 4C CD 7E   @@L6=LM>
28-  00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
30-  00 00 00 00 00 00 00 00   @@@@@@@@
38-  00 00 00 00 01 00 00 00   @@@@A@@@
40-  00 00 3C 00 FF A0 A0 60   @@<@_
48-  76 7C 4C 9D 7C 00 00 00   6<L.<@@@
50-  4C 66 7F 4C 93 80 4C 12   L&?L..LR
58-  81 4C 46 81 4C EB 82 4C   .LF.Lk.L
60-  CB 81 00 00 4C 1C 7C 4C   K.@@L\<L
68-  77 83 4C 24 7A 00 4C 6A   7.L$:@L*
70-  83 0B 00 09 12 1B 24 2D   .K@IR[$-
78-  36 3F 48 51 5A 63 6C 75   6?HQZ#,5
80-  7E 4C 2C 80 4C 5B 81 4C   >L,.L[.L
88-  66 81 A9 00 8D C9 80 20   &.)@.I.
90-  71 81 20 96 81 A9 00 8D   1. ..)@.
98-  49 78 20 B1 78 20 C8 78   I8 18 H8
A0-  60 AD 3C 68 0D 3D 68 0D    -<(M=(M
A8-  3E 68 0D 3F 68 D0 03 EE   >(M?(PCn
B0-  3C 68 4C 66 7F 20 2A 7A   <(L&? *:
B8-  20 DF 7A 20 9E 7C 20 CD    _: .< M
C0-  7E 20 9D 78 4C 1C 7C 8D   > .8L\<.
C8-  8B C0 A2 00 8E 05 DA 20   .@"@.EZ
D0-  1F DA A2 20 A0 00 20 16   _Z"  @ V
D8-  DA AE 23 6A CA BD 6E 78   Z.#*J=.8
E0-  18 69 0A AA A9 00 69 79   X)J*)@)9
E8-  A3 20 13 DA A2 20 A0 02   ( SZ"  B
F0-  20 16 DA A2 64 A0 79 20    VZ"$ 9
F8-  13 DA A2 20 A0 05 20 16   SZ"  E V

TRACK $0A, SECTOR $3    DOS 3.3
```

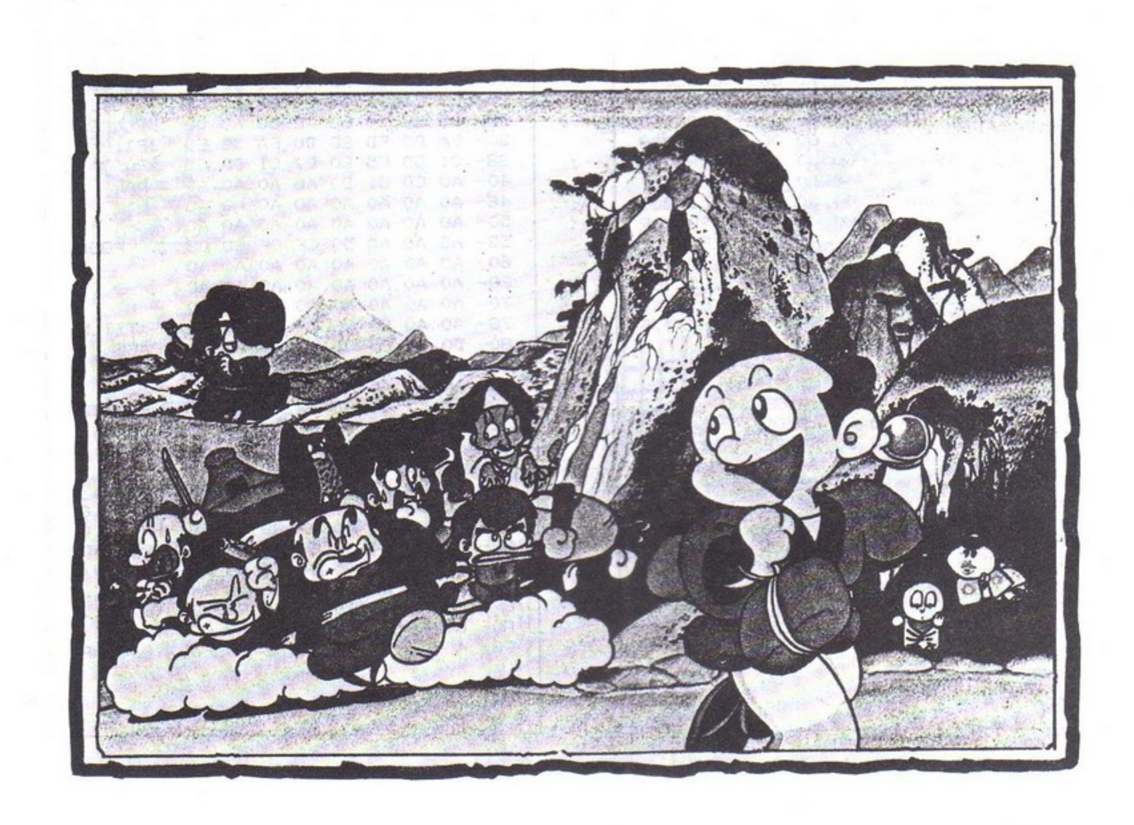
表二

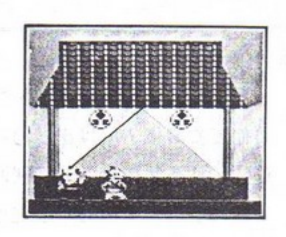
```
00-  D0 F8 88 10 F5 EE 16 D3   Px.PunVS
08-  AD 16 D3 29 01 AA BD 52   -VS)A*=R
10-  C0 4C F2 D2 2C 52 C0 4C   @LrR,R@L
18-  1C D3 00 AD 00 C0 10 FB   \S@-@@P{
20-  C9 E1 90 07 C9 FB B0 03   Ia.GI{0C
28-  38 E9 20 60 A2 00 A0 00   8i   "@ @
30-  CA D0 FD 88 D0 FA 38 E9   JP}.Pz8i
38-  01 D0 F5 60 C7 C1 CD C5   APu GAME
40-  A0 CD C1 D0 A0 A0 A0 A0    MAP
48-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
50-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
58-  A0 A0 A0 D2 CF CF CD D3      ROOMS
60-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
68-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
70-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
78-  A0 A0 D4 C9 D4 CC C5 A0     TITLE
80-  D0 C1 C7 C5 A0 A0 A0 A0   PAGE
88-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
90-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
98-  A0 C7 C5 CD D3 D4 CF CE    GEMSTON
A0-  C5 AE D0 C9 C3 A0 A0 A0   E.PIC
A8-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
B0-  A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
B8-  20 CF D5 A9 00 8D FF 02    OU)@._B
C0-  8D 0E 6A A0 1A 99 00 68   .N* Z.@(
C8-  C8 D0 FA A0 0A 99 00 68   HPz J.@(
D0-  C8 C0 14 90 F8 A9 03 8D   H@T.x)C.
D8-  3F 68 A9 05 8D 3E 68 A9   ?()E.>()
E0-  03 8D 38 68 A9 3C 8D 24   C.8()<.$
E8-  68 A9 A5 8D 23 68 8D 22   ()%.#(."
F0-  68 A9 FF 8D 25 68 A9 00   ()_.%()@
F8-  A0 00 99 00 69 C8 D0 FA    @.@)HPz

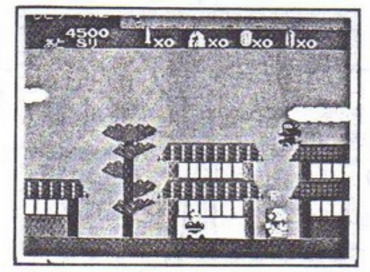
TRACK $0D, SECTOR $7    DOS 3.3
```

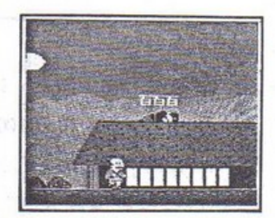
東海道五十三次

四面楚歌之際
且看勘太郎如何運用智力
消滅野心勃勃的剛左衛門平安返鄉









親愛的讀者，如果您是屬於玩GAME過不了關，就會氣得敲桌子的人，恐怕這回玩「東海道五十三次」時，閣下的家用電腦早已拔掉插頭，抱著機體逃之夭夭！讀到此，若是你已一口咬定「東海道五十三次」這個七月三日在日本推出的任天堂遊戲是難上加難，那你就大錯特錯！不錯，「東海道五十三次」確實是個挑戰性頗高的遊戲，不僅要有敏捷的反應，更須要運用智慧才能突破重圍完成使命。但是，請特別注意，在您詳讀本文之後，會更進一步瞭解故事的來龍去脈、人物造型、武器變化及攻擊防守等技巧，深信貴家用電腦會自動歸隊與您並肩作戰呢！

東海道五十三次？眞奇怪，何不湊個整數——六十呢？多好算啊！猜猜看？筆者是「五十三年次」的嘛！事實上，五十三並無特別的典故，只是藉以比喻主角勘太郎所經歷的重重難關和險阻，其次數之多無以計算，因而以五十三作爲代表罷了。

故事的主角是江戶的煙火工匠——勘太郎，他在數年前來到京都，跟隨一位老師父學習製造煙火的高深技術。經過幾年的摸索，他和老師父共同研究出一種新式的煙火製造法，並將其記載在卷軸上，隨後出發返回江戶，預備將他所學成的新煙火呈獻給村民，並會見濶別多年的心愛女友桃子小姐。然而，就在他返鄉的途中，出現了一名奸商剛左衞門，他率領著無數名的手下埋伏在沿途，準備隨時狙殺勘太郎並奪取卷軸以作槍砲之用。此外，尙有貪婪的女子、受賄賂的官員及地痞流氓等對這份卷軸也垂涎三尺。總之，各方人士是千方百計要奪取卷軸，小心！

你是主角勘太郎，遊戲一開始時所持有的武器只是工作上所用的摔炮，所以一定要儘量避開忍者，拿取隱藏於各處的寶物（參閱地圖），如此縱使身處於危機之中亦可較順利過關。但是敵人之多令你應接不暇，恐怕只有逃的份了，所以應先瞭解每位敵人的致命處，正所謂「知己知彼，百戰百勝」。茲將敵方一一介紹如下：





1.黑忍者：

首先登場的敵人，只要用摔炮丟他即可，另可得分 100 。但他埋伏於各處，須隨時小心他的暗算！



5.流氓——太郎：

一看就知道不是個好東西，這種場面他怎會錯過，所以出場的次數居首位，還不斷糾纏你，但別輕視他，他的手脚還挺快的呢！這種混混型的人物除去一個只能得分 100 分。



2.殺手——茂：

外型大致與黑忍者相似，只是所穿衣服的顏色不同，而且身手更爲矯捷，並時常巧妙的靠近你。殺他可得分 300 。





6.和尚——天海：

造型與鹿鼎記中的胖頭陀相似，頭戴斗笠，手持法杖，還會使用咒語攻擊你，可厲害得緊！弱點與編傘浪人相同都在脚的部位上，得要瞄準哦！高手過招自然不同，得勝後可得分 3000 點，眞不好賺！

3.殺手——龍：

出沒在橋下和屋頂兩處，戰法很特別，會從橋下捕你，須在他從橋下躍起時一舉將他解決，可得分 200 。

4.編傘浪人——御神一刀：

頭頂著一頂編傘似的帽子遮住了整個臉部，有些深藏不露的神秘感，再加上手中不停地揮著無情刀，令人心生畏懼。但是光往他的破帽子打是沒有用的，他的弱點在他的脚上（就像特洛伊戰爭中的英雄Odysses，脚踝上的Scar 亦是致命之處），但是不易瞄準；或是在靠近他的地面上蹲下來設置摔炮，等待他來自投羅網。可得 1000 分。



7.鳥使者——鳥飼源司：

長年居住於山上，此番被剛左衛門重金禮聘下山，帶著所飼的禿鷹，準備隨時結束你的性命，不易對付！但棘手的是，禿鷹是打不死的，所以擒賊先擒王，攻擊鳥飼源司就清潔溜溜了，得分 300 。





8. 奸商——剛左衛門：

他就是那位幕後主使人物，瞧瞧他那付腦滿腸肥，自私貪婪的德性，就知道不是個好人，為了達到奪取卷軸的目的，他也時常親自出馬，手握大口徑的左輪手槍，冷不防給你來上一槍而一命嗚呼！解決他的方法是要連丟兩次摔炮才行！首腦級的人物分數自然要高得多，得分3000 點。



9. 盜賊——三太：

是個匪徒型的人物，會伺機搶奪你的兵器和財寶，若無小刀或金幣，通行證和護身符也可以，這傢伙什麼東西都拿！

10. 幽靈——於石：

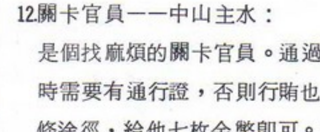
不知前一輩子和他結了什麼怨，不斷地來攻擊你。但是，若持有護身符的話就可順利逃走；若無護身符就會被抓，而且行動馬上會慢下來。對他擲摔炮一點用處都沒有，所以一定要記得拿取護身符。



11. 纏人婆——於民：

是個死要錢的女子。一旦被她碰上了，要花五枚金幣才能自由行動，否則她會拉著你不放，眞糟糕！或是想辦法跳過去也行。



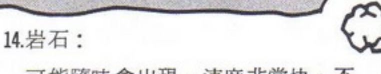


12. 關卡官員——中山主水：

是個找麻煩的關卡官員。通過關卡時需要有通行證，否則行賄也是一條途徑，給他七枚金幣即可。如果你兩樣都沒有，只好等著被捕了。

13. 犬：

看起來怪怪的，大概是狗和貍的混血兒吧！



14. 岩石：

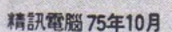
可能隨時會出現，速度非常快，不要碰它！

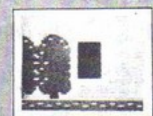
以上是對敵方的虛實作一簡介，尚須隱藏於各處寶物的協助才能順利過關。要取寶物時須先知其隱藏處所，再用摔炮將其炸開，便會顯出寶物，你再走過去即可取得。茲將寶物說明如下：





1. 刀：取得之後，可保護金幣不被偷走，並切記不可亂揮，以防被三太摸走。
2. 金幣：出門在外無論做什麼事都需要錢，所以要多拿一些，是旅途的必備品哦！
3. 通行證：一定要取得，通過關卡時不要硬闖，有了它就萬事ＯＫ！
4. 護身符：媽媽說出遠門的孩子一定要配戴護身符。有了它。再也不怕遇到幽靈了！
5. 飯糰：既可塡飽肚子又可成為無敵，一舉兩得！





金幣的跳關功能

利用金幣可以跳關，倒有些意料之外！方法是須先收集10枚金幣之後，再向前走一點點，便會自動出現一個長方形的入口，從此進入即可。但跳關的距離是一定的，如在第三條街道進入會從第七條街道出來，依此類推，所以要勤快點多收集金幣哦！

從京都到江戶的路途十分遙遠，共須通過十條街道，才能返回家鄉。但是，別忘了幕後還有奸商剛左衞門的陰謀，每一條原本風和日麗的街道上，都因增加了埋伏的殺手和忍者而變得淒風苦雨。然而，只要摸清了敵方的底細，知曉了寶物的功能，信心百倍的你——勘太郎——便可開始步上旅途。別忘了，我在此地爲你打氣加油！！

以下是十條街道的重點提示：

街道一

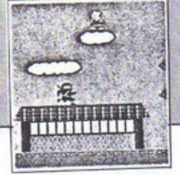
遊戲一開始所呈現的畫面是京都的夜晚，景色不錯，先放個煙火來過過癮吧！只是才一上路，黑忍者就向你衝了過來，一點也不肯放鬆。但才剛開始，敵人較易對付，多拿取寶物才是上策！

街道二

這一條街道比第一條街道還要長一倍，是條漫長

孫悟空乘坐筋斗雲的那股威風和神氣，想不想嚐嚐呢？你只要收集了3張護身符，就會出現一雙木屐，穿上它，你就能在雲上行走自如了。

筋斗雲來啊！





的路。過橋時會遇到殺手龍，只要小心的跳過去就行，龍雖叫〝殺手〞但不是很強，別怕。一路行來的第二座土地公是可以任意取分的地方，只要用摔炮不斷丟它即可。此外，剛左衞門會突然出現，須連擲兩次摔炮；如果要逃的話只能用跳的。

街道三

這一條街道尚不太難，須特別注意那些常常旋轉而來的岩石。編傘浪人和纏人婆都會出現，記住對付他們的方法了沒？再看看前文複習一下。此外，尚有增加一人的秘笈：在其所隱藏之處，擲一枚摔炮，可聽見一聲響，再擲一枚，會出現一個小號的勘太郎，拿取之後就可增加人數一人。好棒！

街道四

別看路途很短，却是個難關。剛左衞門所派出的殺手也較以往更高竿了，須小心前進！這條街道上，尚有關卡要通行，所以各處的寶物儘量都要拿取。此外，上下坡都有殺手埋伏，要跳著扔摔炮哦！

街道五

這條街道尚稱平靜可稍微喘口氣。唯須拿取護身符，遇到幽靈時才可順利通過。過河時小心殺手的突襲，但別掉進河中，那就沒啥搞頭了！剛左衞門會再度出現，注意！

街道六

路程才過一半，終於可明瞭「五十三次」所代表的艱辛歷程了！嘿，進入緊張狀態！



無敵飯糰



所謂的地獄車之術，意即無敵之意。你須在特定的地方扔摔炮（參閱地圖），隱藏中的飯糰會出現，吃下它之後，勘太郎會在地面上不斷翻滾前進，在此一定距離內呈無敵的狀態，非常管用哦！

奸商剛左衛門又出現了，眞煩，所以一定要記住他所出現的地方，一舉擊倒他，免得囉嗦。手持法杖的天海和尚終於出現了，是名很強的敵手，普通的方法是行不通的，首先須行至坡上等他出現，（在坡上才不怕他的咒語），出現之後馬上飛跳過他的頭頂，使勘太郎位於下坡就行了；否則朝他的脚丢摔炮也可以。幽靈會再度來糾纏你，若無護身符逃也可以（只要你逃得掉！）。此外，鳥飼源司也登場了，要小心禿鷹的攻擊。再往前走可見到一艘帆船，但是得小心禿鷹的攻擊，最好是將鳥飼源司一併解決免得夜長夢多。

街道七

和第六條比起來，這一條街道實在並不難。但還是要眼觀四面、耳聽八方，注意每一處偷襲的伏兵。殺手、鳥飼源司和剛左衛門都不是那麽容易死心的！此外，要利用金幣引誘浮島出現才能渡過河川。只須要一枚金幣即可，拿著金幣到河邊，瞧！浮島出現了！站在浮島上就可渡河！

街道八

才剛打倒數名殺手，連喘息的機會都沒有，又出現棘手的問題。上有厲害的風箏忍者，下有討厭的纏人婆，仔細盤算一下，還是先給她五枚金幣渡過難關爲妙！隨後，更頭大了，風箏忍者、纏人婆、黑忍者和浪人都一齊出現，看來這下可完蛋了。別怕，運用地獄車戰術一一將他們打倒吧！

街道九

在這條街道上，如果您的技巧夠得話，可利用不同顏色的雲得十萬和一萬七千點的高分。纏人婆不斷出現，快快給她金幣省得麻煩。盜賊三太也出來了，小心身上所有的財物！瞧瞧殺氣騰騰的剛左衛門，他又出現了，快解決他，別讓他如願以償。路途快結束了，加油！

街道十

街道雖短，但已是最後的機會了，所以剛左衛門的人傾巢而出，牢牢記住每一位人物的出場地點才是上策！特殊點是，此處的鳥飼源司只要你不惹他，他也不會來侵犯你，悄悄地從樹下過去吧！剛左衛門當然不會放棄這最後的機會，只要不斷的打他即可（這是最後的決戰，一點意思都沒有）。

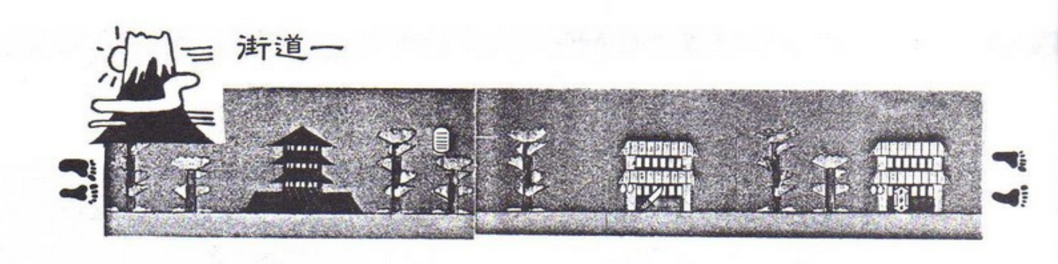
哇！眞是太了不起了！終於返回江戶了，恭喜你。眞是太興奮了!!

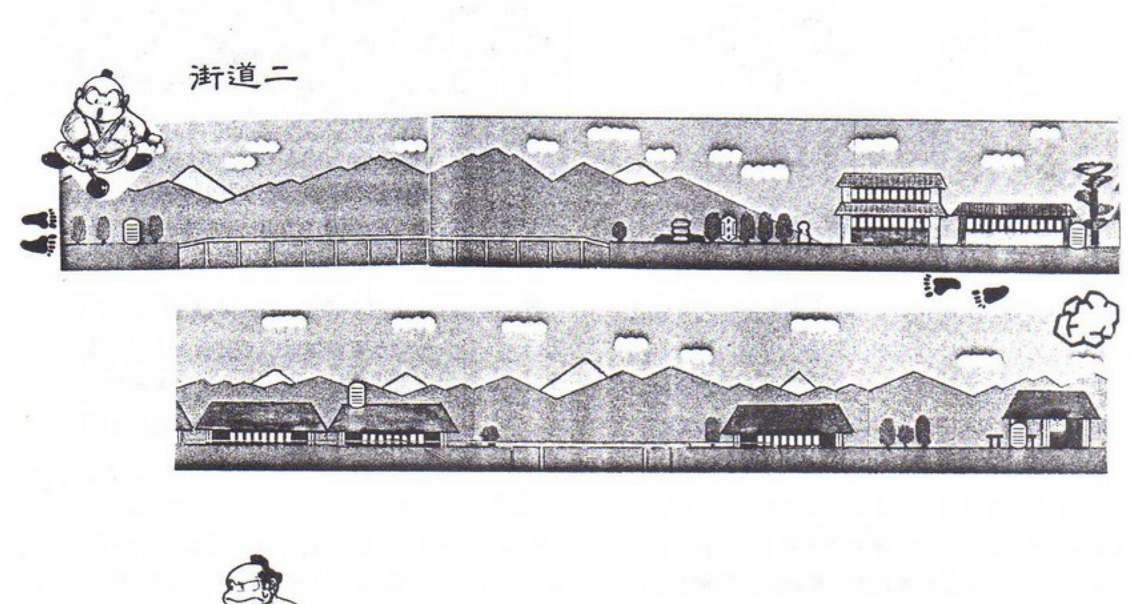
/余麗婷

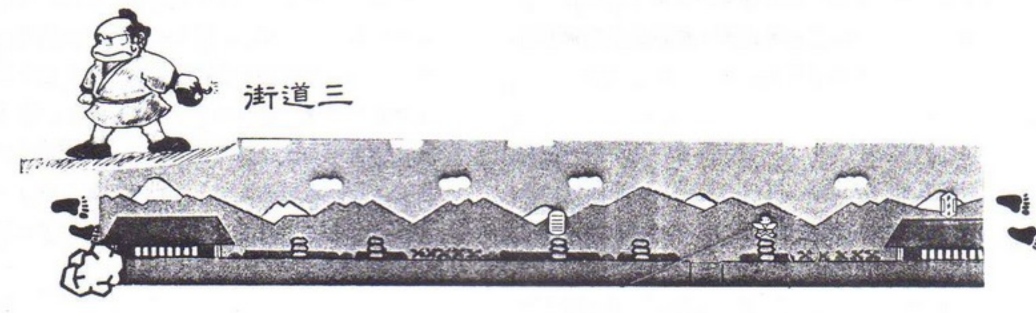
點數雲中來



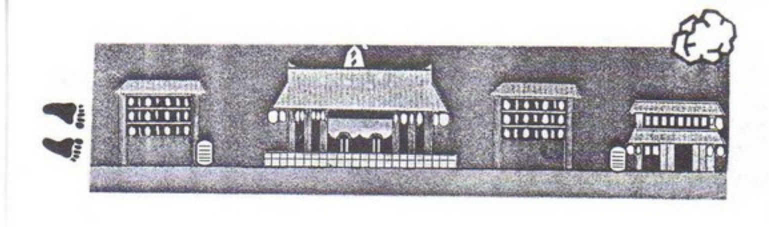
利用木屐乘上雲之後，再乘上不同顏色的雲，在雲上跳躍，就有機會得到一萬七千分或十萬分！

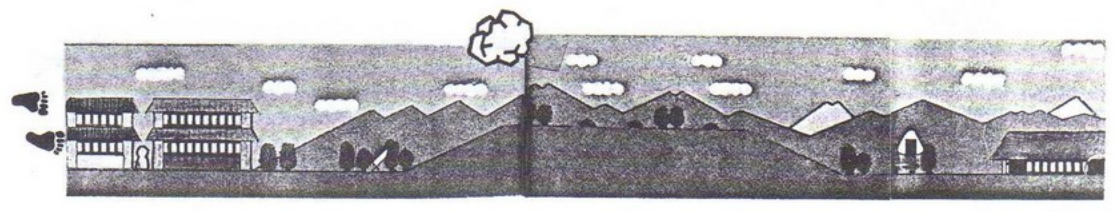


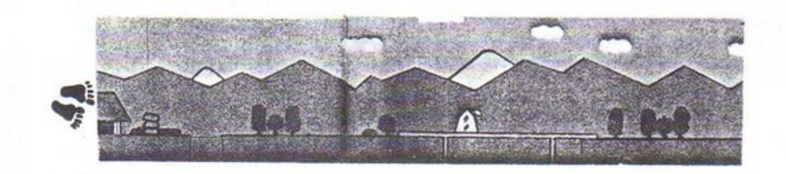




圖形	寶物	街道一	街道二	街道三	街道四	街道五	街道六	街道七	街道八	街道九	街道十
	金幣	3	4	2	1	1	4	4	3	2	2
	刀	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
	護身符	1	1	1	2	2	2	1	0	1	1
	通行證	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1
	飯糰	0	1	0	1	1	2	0	0	0	0







街道四

街道五

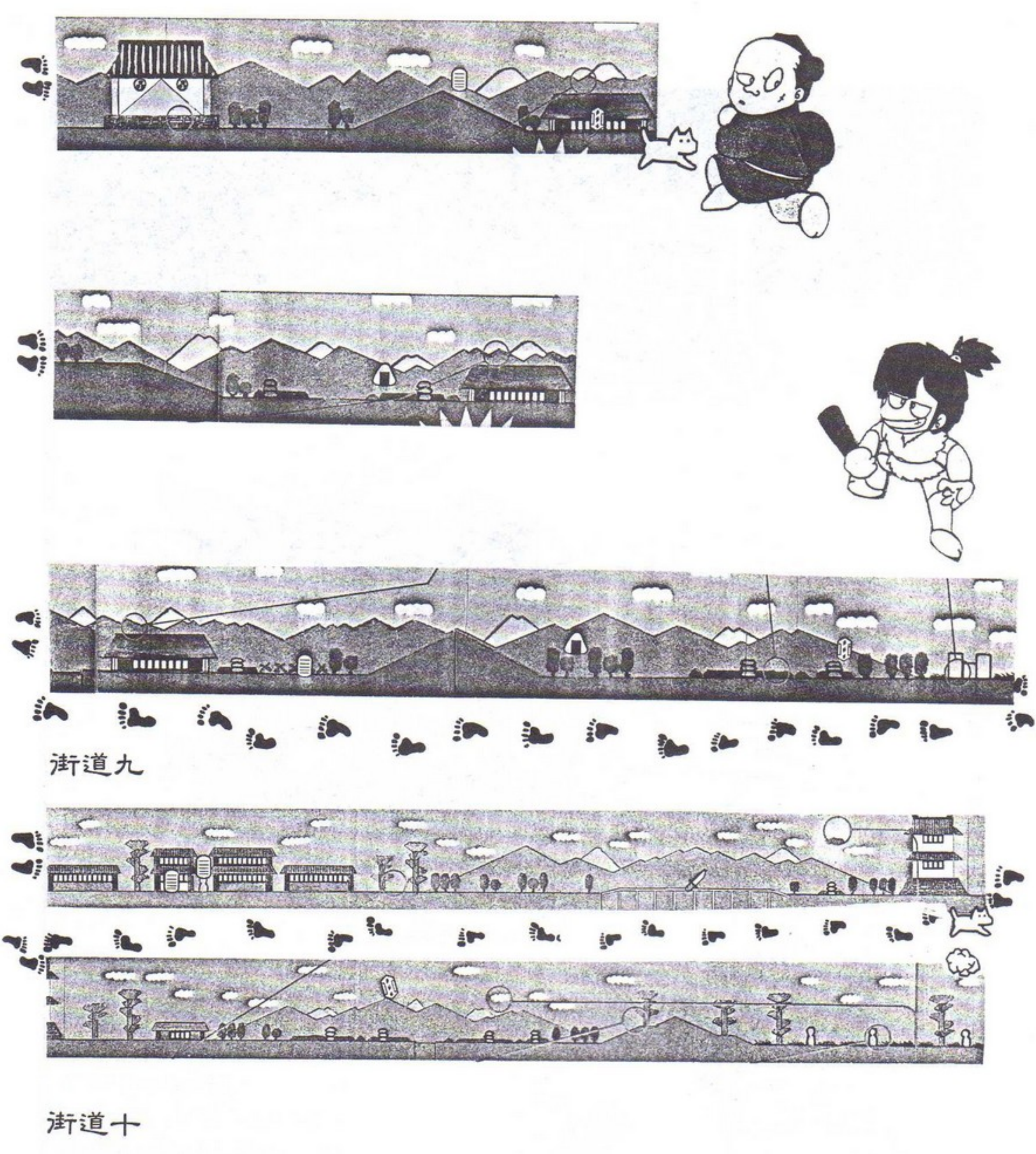
街道六

街道七



街道八





街道九
街道十



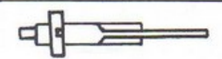
那一年，在歐洲大陸上有兩個以農業爲主的國家，發生了可怕的大飢荒，使得兩國人民受盡了煎熬。爲了生存，他們開始向外搶奪糧食，燒殺擄掠，因而烽火漫天，遍地血腥。許多位於郊外的小村莊亦無法逃過此刧，其中的一個村莊甚至成爲一座死城。而有侵略地球野心

的大魔王，便趁機將這座死城據爲己有，並利用魔法使那些在戰場上犧牲的人復活起來，城中因而佈滿了到處行走的殭屍。再加上大魔王手下的嘍嘍不計其數，使得大家都不敢接近這個屬於惡魔的世界，於是「魔界村」的稱呼不脛而走。

事實上，不僅是只有佈滿惡魔的魔界村才是危險之地，甚至在村外，在戰場上，都可能是惡魔突襲的地點。一日，當公主正在戰場上爲國內一名最好的武士——亞瑟——裹傷的時候，大魔王的頭號弟子——撒旦——趁機擄走了公主，使原本就陷於戰爭的國家更蒙上了一層陰影。

天下大勢「合久必分，分久必合」，經過漫長的冬天，春天又再度光臨這兩個農業國家，戰爭也宣告結束了，人們得以重建家園，只有那座佈滿惡魔的魔界村依然持續著它醜陋的一面。但是亞瑟對溫柔細心的公主一直無法忘懷，決心穿上盔甲手持長矛，獨自前往魔界村營救心愛的公主，並且消滅可怕的大魔王，使村莊再度綻放和平的光芒！

爲了營救公主，你（亞瑟武士）正朝著惡魔所居住的地方——魔界村，邁開脚步向前行。但是，請特別注意，手持長矛的你根本無法抵擋敵人强大的火力，因此努力去取得並選擇所使用的武器是非常重要。雖然武器的種類只有五種，但是配合狀況選擇是攻陷魔界村的關鍵，所以必須先有一番認識才行，說明如下：



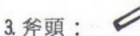
1. 長矛：

亞瑟出發時所攜帶的武器。投擲時以直綫前進，雖能致敵人於死地，但速度遠不如短刀來得快。



2. 火把：

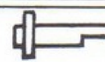
投擲時呈拋物線降落，須靠近敵人始能發生效用，雖然無法達到長距離的標準，但可形成火柱，所以尙有一絲用處。





3. 斧頭：

和火把一樣呈拋物綫的方式飛射出去，而且速度慢又無法達到遠處，缺點多多，最好不要使用。



4. 飛刀：

速度快又可連續發射是它最大的優點，一刀就能令敵人斃命。有了它，就不怕那些千奇百怪的惡魔了，並且才能想辦法前進到第6關；否則，只怕你的前途就更渺茫了。看，亞瑟飛刀可是百發百中哦！



5. 十字架：

是項很强勁的武器，連敵人發射的武器也可以破壞，眞厲害！惟一的缺點是射程較短。但是要打倒大魔王一定要手持十字架才行！正所謂「邪不勝正」。所以無論如何要努力取得十字架。







魔界村既是由一座死城演變而來，很顯然地沿途必無士林的夜市、公館的水源市場可逛，亦無永和的豆漿、圓環的肉焿可吃，那損失可就大了。再加上一路行來殭屍遍佈陰風慘慘，實在不是人過的，因而基於"人道"立場，不能讓亞瑟一點盤纏、酬勞都沒拿到，於是作爲得分的物品特別多，以補不足，並期待亞瑟能早日救出公主，衣錦還鄉。但是別高興得太早，這些物品中暗藏玄機，搞不好還落到變成青蛙王子的下場，到時候，公主的酒渦可笑不出來了!!這下非謹慎不可，看道：







1.錢袋：

大概是村民逃難時不愼遺失的錢財，一整袋躺在路邊，快快拿取它可得分 500 點。



2.石兵





是一群被大魔王以魔法變成石像的善良百姓，須擊倒背綠色背袋的殭屍才會緊接著出現，拿取後可得分 200 點。又可分爲三種，分別出現於 1 、 2 關，3 、 4 關及 5 、 6 關。式樣大同小異。

6.風車鏢：

用來增加分數和增減時間，又可分爲三種（如圖），須特別注意顏色的差異。圖左一取得後可得分 5000 點；左二的顏色和前者互換，取得後可增加時間30秒和 100 點；右的顏色與前兩者不同，須特別注意，拿取後雖可得分 100 點但時間減少30秒。




3.國王：

和平時期的村長，被大魔王以魔法變成石像，救他可得分 10000 點。不過，非常不容易。

4.紅國王：

與前者相似，唯顏色是紅色，碰到它非但沒有 10000 點，而且還有變成青蛙的危險。變成青蛙之後無任何防禦能力，只有拼命逃的份，若逃得過十秒鐘就可恢復原來的樣子。



7.盔甲：

出發時的亞瑟雖身穿盔甲，但在途中與敵軍對陣搏鬥時難免損毀，一旦失去盔甲的保護，亞瑟的性命就危在旦夕了，如果知道盔甲隱藏之處一定要毫不猶豫的拿取它保命才是！

8.頭盔：

也是一個隱藏的寶物，取得後可增加人數一人，眞棒！



5.寶罐：

是隱藏的寶物，取得之後可從中再取得不同的寶物和錢財，可增加得分點數。

閱讀至此，你大概已對自己有利的武器和寶物有一番認識，也知道如何使用；但是對敵方却一點情報都沒有，若如此就踏上戰場，只怕連公主的面都沒見到，人却早已一命嗚呼！所以關於敵方弱點的情報一點也不能錯過，還要睜大眼睛仔細的看。大魔王手下的大小囉嘍共有十七位，個個身懷絕技，難纏無比，得費一番周章才能擊敗。言歸正傳，玆將敵軍介紹如下：



1. 殭屍（200點）：

出現時螢幕會發出“嗶嗶”聲予以警告，緊接著從地上冒出三個殭屍，他們雖不會主動攻擊，但對自己仍有生命之危，所以還是趁早解決掉。



2. 魔法師（2000點）：

出現在墓碑之上，若遭到魔法上身會變成青蛙，還有何顏面見公主，快快逃開吧！



3. 藍烏鴉（100點）：

如果讓牠飛起來就不易對付，當牠出現在墓碑上時給牠一顆定心丸（子彈），結束牠的性命。





4. 食人草（100點）：

時時張大口發射子彈欲結束你的性命，看起來怪可怕的，只要蹲下來即可躲過，不過還是爬上樓梯打它為妙！

5. 紅飛魔（100點）

是個難纏的傢伙，在牠尚未落地之前連續攻擊牠三次即可。但是時間一久會自動增强，要特別注意。若使用火把製成大火柱，倒是很管用。



7. 魔袋（100點）：

乍看之下有些恐怖的袋狀怪物，還隨時帶著長鎗準備給你吃一鎗。給你一個建議：不是逃走，就是給牠一把飛刀嚐嚐。



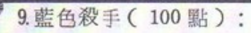
6. 飛騎士（100點）

上下作波浪狀的飛行，因為一直拿著盾，所以從前面攻擊牠是不管用，要繞到背後攻擊牠才是上策！或是蹲下來伺機逃走也可以。



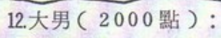
8.獨角獸（2000點）：

是個體型巨大眼神兇惡的傢伙，把守著關卡，會邊跳邊向你攻擊，但無須害怕，先和牠保持距離，然後開始朝著牠連續發射十發，就可擊倒牠。須打倒牠才能進入第二關，加油！



9.藍色殺手（100點）：

起初慢慢向你而來，終而停止，不要信任牠，瞧！牠又再度衝過來了，快將牠打下省得日後糾纏不清。

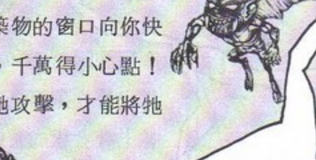


11.紅烏鴉（100點）：

一直朝你飛來，將牠擊下就好。

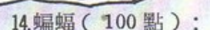
10.小惡魔（100點）：

看起來就是一付“顧人厭”的樣子，從建築物的窗口向你快速俯衝而來，千萬得小心點！只有蹲著向牠攻擊，才能將牠擊倒。



12.大男（2000點）：

類似天方夜譚中所出現的巨人，雖然動作慢吞吞，但是不用10枚子彈是不易將牠擊倒的。費點心思吧！



13.塔怪（300點）：

眞是無奇不有，這個像塔狀的怪物有上下兩個臉，還會不斷吐出子彈來攻擊你；當臉轉變成紅色時，朝牠連打4發子彈即可。

14.蝙蝠（100點）：

從天花板上倒掛下來，等牠朝你飛撲過來時，對着牠發射即可。但若出現一群時較棘手，可選擇“脚底抹油”的辦法。



15.龍（頭1000點，身體200點）：

由頭和八節身體組合而成，在空中恣意飛行著。須分開攻擊，從身體部位攻擊會一節節斷落，再朝頭部連續打4發即可。要特別注意的是，飛刀一點都派不上用場，趕快更換武器吧！



17.撒旦（3000點）：

大魔王面前的紅人，公主就是被牠擄走的，瞧牠正咧嘴大笑，眞是可惡極了！當牠的翅膀張開時，連射8發子彈將牠打下，看牠還笑不笑得出來!?但是斧頭和長矛是不管用的，注意選擇武器。

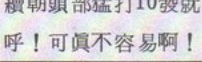
16.骷髏（100點）：

會以頭突然向你飛來，趁此機會趕快解決牠；若錯過機會，再接近牠時會出現全身，那時就較麻煩了！



18.大魔王（一個眼睛10000點）：

是這次破壞行動的首腦人物，也是最不易對付的敵人，會從口中不斷吐出子彈來攻擊你。但是終歸邪不勝正，拿取十字架和牠作個肉搏戰吧；或是連續朝頭部猛打10發就可以了。呼！可眞不容易啊！





雖然知道敵人的所有弱點之後，可以開始步上征途，但是在面對危機重重的各個關卡時，還是需要每個關卡的特別攻略提示。在此我們並不特別詳細介紹，希望親愛的讀者您能自行摸索，才能體會出整個遊戲的樂趣。先預祝你順利過關，救出心愛的公主!!

第一關——

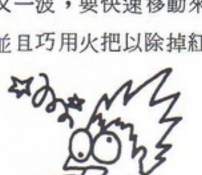
橫向發展的畫面。配合時間攻擊紅飛魔，並記住敵人的出没範圍和攻擊模式。須擊敗把守關卡的獨角獸，取得鑰匙之後才能過關。

第二關——

直、橫混合的畫面，敵人的數量也增加了許多。前半部是一座冰城，須注意藍色殺手和昇降梯的跳躍，別跌入夾縫中，那可眞是冤枉啊！後半部是大男居住的鬼城，要隔牆攻擊大男，因爲大男體型大不易越過牆來。最後把守關卡的獨角獸共有兩隻，要各個擊破。

第三關——

亦是直、橫混合的畫面。已進入魔界山了，景色複雜又可怕。敵人的攻擊一波又一波，要快速移動來加以反擊，並且巧用火把以除掉紅飛魔。



繼續之法

每次"GAME OVER"後，就要從第一關開始，以往所打的天下皆無法保留住，眞是令人大感挫折，有摔機的衝動。但是，你若知道了如何繼續的方法之後，就再也沒有這種苦惱了！

方法非常簡單，只要按著十字鍵的右方不放，再按Ⓑ鈕三下即可。遊戲繼續的規則是依照選關關次的區域畫分，待遊戲結束後，可從所結束地方的關次再從頭開始。

第四關——

危險的浮島和溶岩地帶，稍一不愼即命喪黃泉，但若技術好應該没有問題。紅飛魔和龍會聯手攻擊你，必須要蹲下來躲避並給予反擊。

第五關——

終於進入大魔王的城堡中了，場面有了極大的轉變，敵人傾巢而出來攻擊你，眞是傷透腦筋！除了需要有高超的技巧之外，更要知曉每個敵人的弱點才行！

第六關——

此關中集結了獨角獸、龍、紅飛魔、大男、撒旦五大殺手，困難得令人想哭呢！但是，只差一步就可救到公主了，勇往直前吧！

第七關——

咦？不是已殺死大魔王了嗎？怎麼又出現另一個完全相同的大魔王呢？第一次消滅的大魔王只是幻影而已，再補上一次吧！哇，終於救出公主了，眞是太了不起了，恭喜！（注意：若没有取得十字架就無法進入第七關，須回轉至第五關。）

／余麗婷

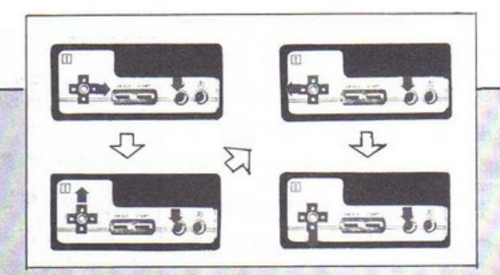


選關之術

這是個難度挺高又複雜的遊戲，要從第一關打到最後一關救出心愛的公主，絕非尋常人可辦到之事。但是，總不能坐在家中逍遙，置可憐的公主於不顧吧？哎啊！眞是急死人了!!

趕緊閱讀本文，就不用再傷腦筋了。因爲這是。個可以自由選關的小技巧，可助你先行跳到第七關救出公主，再回頭打擊魔鬼，豈不妙哉！使用控制器Ⅰ來操作，其步驟如下：

1. 先按著十字鍵的右方不放，再按Ⓑ鈕三下。
2. 按十字鍵的上方一下，放手，再按Ⓑ鈕三下。



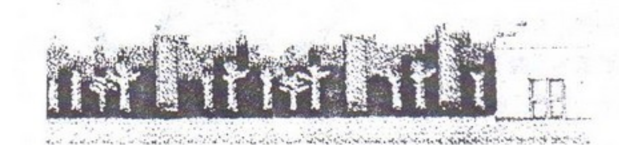
3. 按十字鍵的左方一下，放手，再按Ⓑ鈕三下。
4. 按十字鍵的下方一下，放手，再按Ⓑ鈕三下。
5. 按下 (START) 鈕，出現選擇畫面。
6. 以Ⓐ或Ⓑ鈕進行選擇。

註：關次的選擇，又可細分爲1A、1B、1C……等，畫分的區域每回不一，請自行選擇

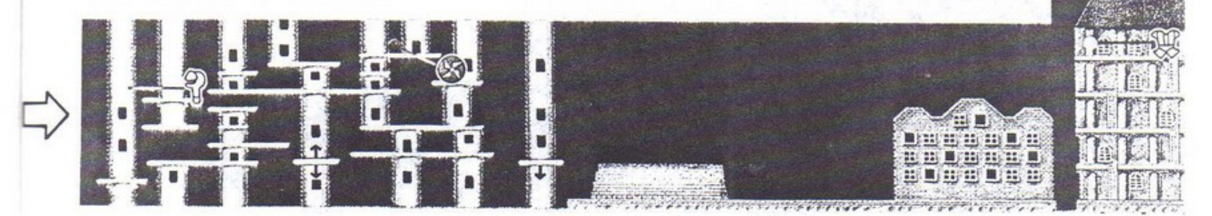
STAGE 1

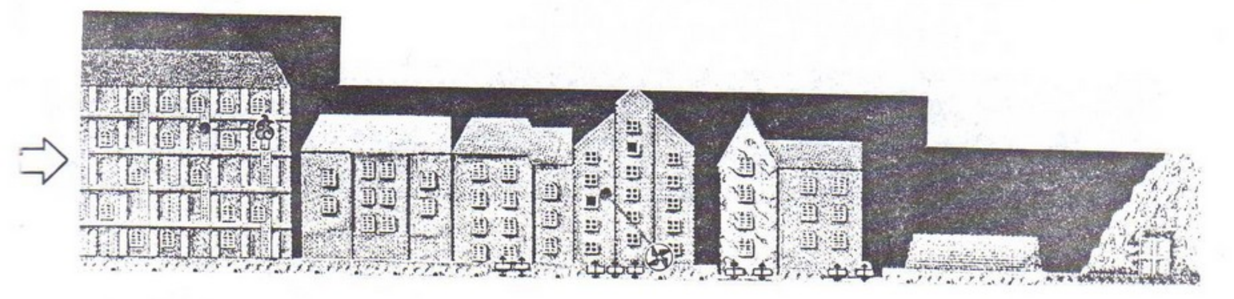






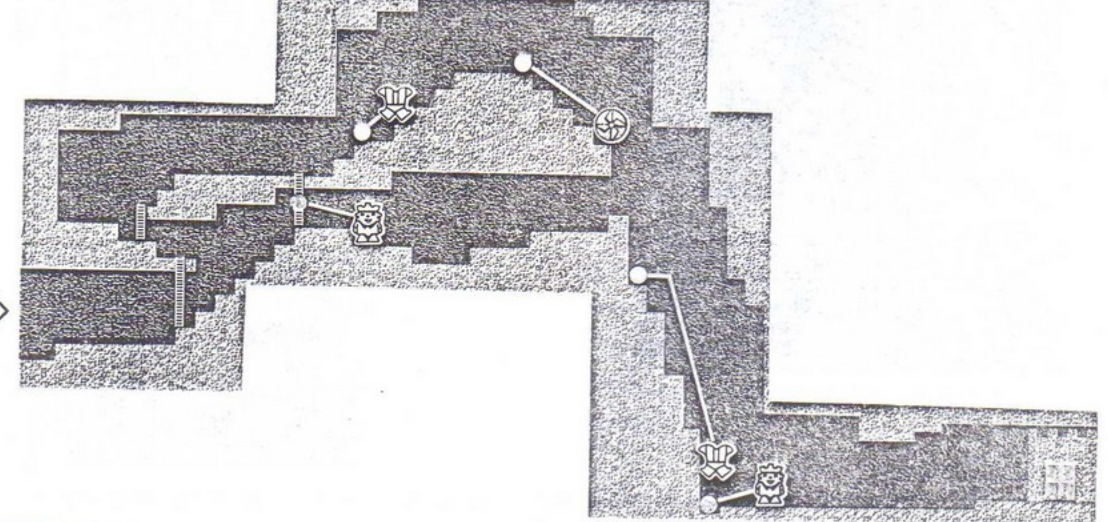
STAGE 2



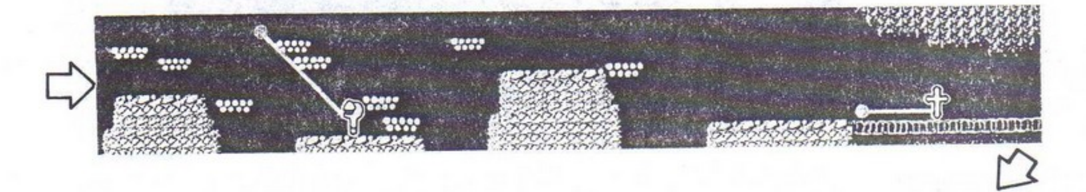


STAGE 3



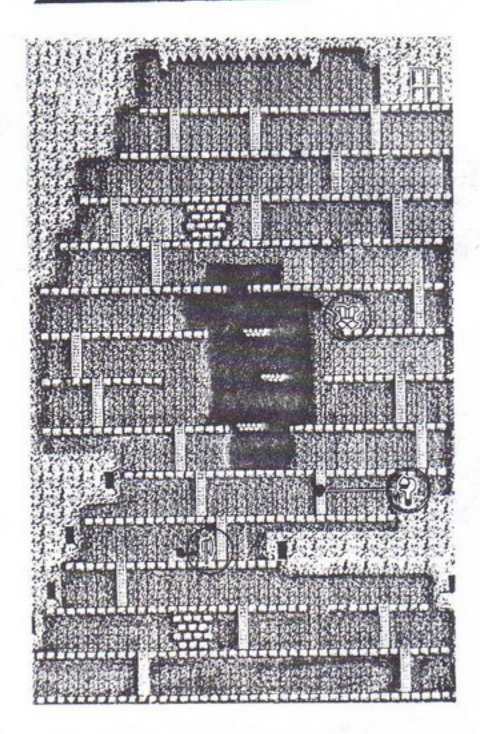


STAGE 4

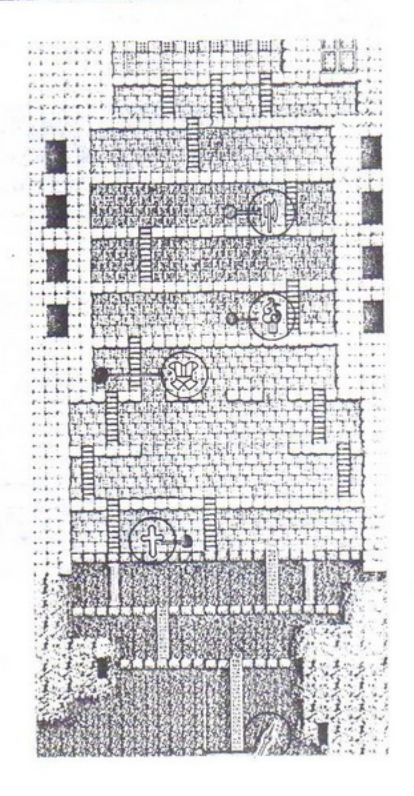




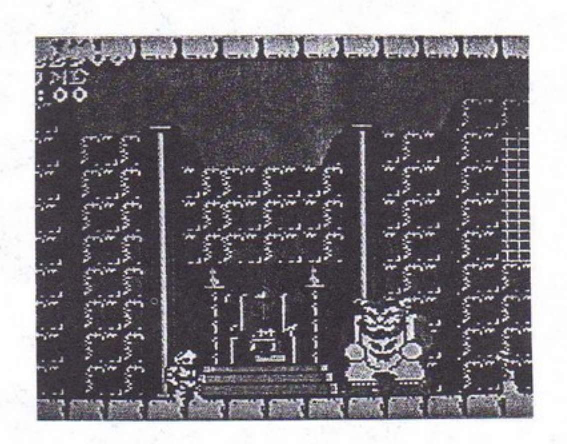
STAGE 5



STAGE 6



STAGE 7



提筆助陣

親愛的朋友：

「精訊電腦」雜誌創刊了！

在以往精訊產品用戶的來信中，經常提到希望精訊能出版一本刋物，提供一個介紹電腦新知，讓玩家經驗交流的園地。現在，精訊公司在排除萬難，多方籌備下，即將在十月份推出「精訊電腦」的創刊號。

在內容方面，「精訊電腦」除了報導GAME的最新動態之外，將廣泛深入介紹各類軟硬體方面的資料，商情、知識，以期在這個日趨多元複雜變異的社會裏，爲讀者提供更多的服務。

「精訊電腦」的園地是公開的，無論任何身份、學歷均可來稿。本刋歡迎各界針對玩GAME心得，程式發表，或是特別譯作及創作加以投稿，連載、專欄性質均可，但其內容須符合本雜誌之編輯旨趣，並不得惡意去攻訐他人。

所有來稿均會迅速處理，如未便採用，將原件退回。下面數點，希望在寫作時能配合，以利編輯作業。

一、文稿一應由左至右横寫，並使用有格稿紙。

二、文內有挿圖、照片、手繪圖者，請勿混入文稿內，請另外集中或貼於紙上，並附簡單說明。

三、若爲翻譯稿，請註明出處，包括原書名、篇名及原作者，必請附上原文資料，以供參考。

四、來稿請以掛號送交本公司編輯部，文稿部分應爲手寫，影印稿恕不接受。

五、來稿可以筆名或眞名發表，但使用筆名發表者，仍需註明眞實姓名。另外請註明聯絡地址與電話，以便寄發稿酬。

來稿一經刋登，除可獲得當期贈書外，並視稿件內容贈予稿酬，若有照片、繪圖者，稿酬從優計算。

若有特別之寫作計劃，如專題、專欄、國外報導等，請先與編輯部聯絡，本刋可以給予必要的協助與支援。

精訊電腦雜誌社



村雨城之謎

一尊詭異的石像
一座落難的危城
一個險阻重重的任務
孤劍鷹丸爲了揭開「姆拉沙美」的神祕之紗，步上征戰的不歸路……

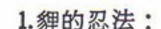
姆拉沙美

故事的開端須遠溯至日本的江戶時代，一處專門以祭祀「姆拉沙美」石像爲主的城一村雨城。數千年來，這個城邦一直堅信他們所崇拜的神祇，每年在固定的日期裏舉行祭拜的儀式，感謝神祇所賦予的風調雨順。然而奇怪的是，正當各處的儀式掀起高潮時，可怕的事情却發生了：天空中打著震耳欲聾的雷聲、掠著陣陣欲裂的閃電，緊接著，一個發著金光的不知名物體落了下來。就在這一刻起，這個謎樣的生命體便附著在「姆拉沙美」石像中，並且操縱著城周圍的四位城主，從此以後，逆禍橫行，再也找不到和平的踪跡了。

憂心如焚的幕府大將軍爲了要確查這個謎底的眞面目，以密令特派隱密劍士一鷹丸一到城中一探究竟。你（鷹丸）通過層層的險阻，打倒衆多的忍者和四位城主，歷盡千辛萬苦終於來到村雨城內，這正是和寄托在「姆拉沙美」石像內的生命體一決勝負的時候了！若能一舉消滅敵人，則不僅可得知生命體之謎，亦可使和平重返村雨城的懷抱。這可全是你的功勞哦！不要猶豫，出發吧！

千山獨行•衆技在身

但且慢！工欲善其事必先利其器，首先你得要有萬全的準備，才不致於壯志未酬就戰死於沙場之上。但最傷腦筋的一點就是，這些武器和寶物並未在出發前就配帶在你的身上，而是須要你四處去探索方可得到。眞是辛苦啊！但有一分耕耘就有一分收穫，若有了這些東西，可“較順利”過關，其餘的端賴閣下的功夫高低了！閒話少扯，以下所列的是武器和寶物的功能（配合地圖使用）：



1.貍的忍法：



貍爲遊戲中唯一不具攻擊性的敵人，用刀揮砍它，忍法就會自動顯現出來。出現的忍法又可分爲以下四種：

①風車劍忍法：

敵人在遠處時使用很方便，甚至比小刀還有威力。有了它要對付城主和中忍者，簡直易如反掌！若擁有卷軸的話，可增加使用次數。



②火焰忍法：

會噴出火焰，威力與前者相同。其使用次數乃依所持之卷軸數而定；若無任何卷軸，則可使用3次。



③閃電忍法：

使用此種忍法時，可消滅畫面上所有的敵人，並將隱藏著的寶物顯現出來，是個很管用的忍法，但只能使用3次，千萬得謹愼使用！不過，若要對付城主級的敵人就派不上用場了，切記！



④透明忍法：

拿到此法時，你的形體會呈消失狀並升格於無敵級，畫面上只留下行走的足跡，此時的你就可爲所欲爲了。於遊戲一開始拿到後就可使用，但只能使用3次。



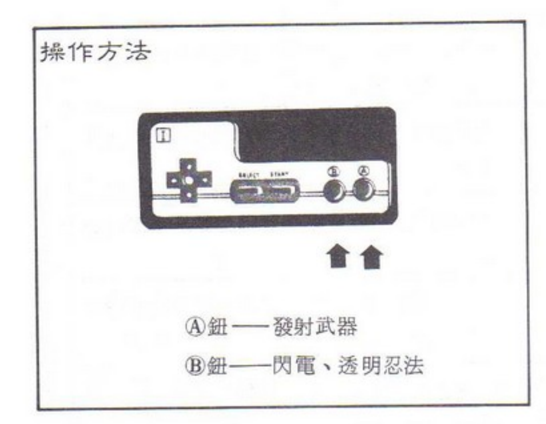
2.寶箱：

須先知其隱藏之處，用刀一砍，寶箱就會顯現出來；再加上一刀，就可顯現寶箱中的寶物（依地點不同而顯現出不同的寶物）；最後再補上一刀，寶物就爲你所擁有。不同的寶物具有不同的作用，說明如右：

飛	①飛車筋：	取得這項寶物後，每按一次鈕可同時從上下左右發射武器。
角	②角筋：	與前者同，只是發射的方向改爲前方的上中下。
王	③王將：	武器的方向改爲向前，按一次鈕則三枚齊發。
	④白羽箭：	取得這項寶物後，所持之武器的速度將增快至1.5倍以上。
	⑤赤羽箭：	手持這項寶物可一口氣連續發射4枝箭，很管用，因此愈早拿到愈好。
	⑥青草鞋：	可在水上自由行走，若錯失了只得用游泳的囉！
	⑦紅草鞋：	取得它時，行走的速度會加快，若不愼錯過則只能以原來的速度行進。
	⑧白藥盒：	這項寶物與你的關係，就如同大力水手和菠菜一樣，吃下它，力量會增強，可增加生命點數。
	⑨紅藥盒：	取得後，可增加鷹丸的人數一人。
	⑩神盔：	是一項最厲害的寶物。在取得的同時，鷹丸會呈忽亮忽滅狀而變成無敵，是你在順利過關中一項不可或缺的利器。







記住了每一項寶物和武器的用途之後，深信你已勇氣倍增，滿懷信心地踏上征途。前頭正有一段漫長而艱辛的旅途等待著英勇的你前來挑戰，若不是高手還不能輕易過關呢！不畏艱難的讀者，何不一起來加入這個謎樣的天地試試身手？

剛步上征途的你，除了信心和勇氣之外，全身上下的武器配備只有小刀而已（好可憐！）。通往城主的道路，不論在城外或城內皆有數種不同的路徑，全憑你的喜好而定，但小心點，別和筆者一樣一迷路了，那可眞傷腦筋！利用地圖則萬事ＯＫ！還有，每一條道路無須都走過，每一件隱藏的寶物亦無須都得手，一切全憑您作主!!

1 青雨城

遊戲一開始時，你正在青雨城外的郊道上，沿途會經過街道、草原、沙灘和湖泊等，可參照地圖行走並選取你所需的寶物，但得先殺死從四面八方突襲而來的忍者軍方可進入城內。入城之前，先來玩一次"強棒出擊"：螢幕上會出現四隻貍，其中三隻若用刀砍下去會變化出一個卷軸和兩個紅藥盒；若砍到剩餘的一隻則無法得到任何東西，機率只有四分之一而已，你竟然什麼也沒拿到，眞ㄙㄨㄟ！但得與不得皆無所謂，隨即進入城內繼續進行遊戲。

入城之後，依然得保持高度的警覺性面對強敵，免得喪命於一湧而上的守門者和侍衛們之手。小心那些如哪吒太子般駕火輪的火焰忍者，他們可厲害得很！殺了他們可增加分數。再者，每座城內皆有一位等待救援的公主，救一位可得分 8000 ，若分數累積到一定的程度，則可增加鷹丸的人數。此舉既可"英雄救美"又可增加分數，何樂而不爲？當你奮戰殺盡敵人突破重重包圍之後，其最終目的就是要和城主一決勝負並奪取其手中的寶石。你一進入他的房間內，將遭受他能一口氣連續發射四枚武器的攻擊，必須將火焰和風車劍忍法合併使用方能致勝。取得寶石後，即刻進入下一關。

每一座城內皆有一位等待你來救援的公主，但是尙有眞假公主之別。眞的公主是位美麗的可人兒，對於前來營救的鷹丸會報以微笑；假的公主轉過身後是位鬼面人，看見英俊的鷹丸會緊追不捨，快登上樓梯才能擺脫她！



她慢慢轉過身來


嘻．公主！

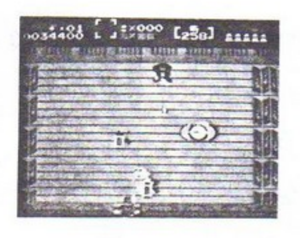

哇．鬼面人！

2 赤雨城

大致的經過與青雨城相似。只是一片血紅的景緻令人看了有心情鬱悶，前途茫茫的感覺罷了！若遇到突來的炸彈時，趕緊離開，待顏色變白時會爆炸，你得遠離其爆炸範圍，否則仍然無法安然躲過。忍者軍依然從四面八方出現，唯白忍者動作其快無比，須用刀才能致其於死地，可得分 500 。而欲順利過關的秘訣：儘量利用你所取得的寶物。切記！

緊接著和城主一決死戰。這位城主會使用幻術，忽隱忽現的令人摸不著頭緒，更糟糕的是，他所發射的武器會變成白忍者來攻擊你，眞是傷腦筋！須早一點使用風車和火焰來攻擊他，使其無法還手，得到寶石後，進入下一關。

赤雨城城主所發射的武器會變成白忍者隨即展開攻擊，此事非同小可。因此，你必須躲在入口處，同時連續按Ⓐ鈕，遲早會打中城主。



3 綠雨城

在這一關裏又增加了許多敵人，如：吹著旋風的天狗、從土中鑽出的土蜘蛛，會扔斧頭的山賊，及尚未登場的綠忍者等，但對於能打到第三關的你，筆者不僅要鼓掌喝采，因爲那是非高手級的人所莫屬的，你對於這些增加的敵軍又有何懼呢？加油!!

城內外的戒備都非常嚴密，千萬不可掉以輕心！而且必須將閃電、火焰和王將拿到手才會萬無一失。此外，白忍者亦會在水中攻擊你，因此，你得記得穿上青草鞋哦！這座城的城主是個會使用分身術的高人，搞得你手忙脚亂，先使用閃電將假的消滅，再用風車劍和火焰忍法打倒他！



是四隻藏有寶物的貍，快試試運氣！

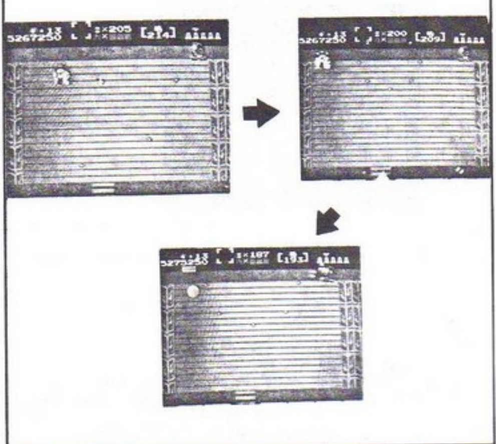
4 桃雨城

愈到緊要關頭敵人愈是派出高手來，不容易對付啊！但是只差一顆寶石就可得知「姆拉沙美」石像中生命體的謎底了，勇往直前！別喪命於一名女城主之手。

這座城的長柄大刀侍衛可厲害得緊呢！眼見他手握著大刀不停地旋轉，根本無法接近他，別輕舉妄動，只有等刀停下來時才能打倒他，可得分 2000。（一點都不好賺！）眞累，稍微休息一下並順便瀏覽城內的風景，是座粉紅色的城，還滿漂亮的！瞧著，瞧著，把火焰忍者給瞧出來了，眞是陰魂不散，利用透明忍法的隱身術才有辦法接近他，打倒他之後亦可得分 2000。漂亮的城畢竟不同，女城主所用的武器是幻花術，一直投射過來令人無法接近，但別擔心，除了刀以外，任何武器都可撂倒她！

恭喜你！找齊了四顆寶石，眞不容易，向謎樣的村雨城出發吧！

進入桃雨城主的閨房之後，立刻走到畫面的最右上方，就能躲過她的幻花術。再朝左方不停地發射武器，就會射中城主。何不試試這個安全又可靠的方法？



所謂幻花術，就是城主所射出的花會炸開飛散到四面八方，而這些花實爲炸彈，碰到就有危險，要特別注意！

在原版村雨城磁片中所附的說明書，記載著謎似的暗號，但是它却毫無意義，因爲它根本就是個錯誤，原文爲「クチノヤカ」，應爲「クチノナカ」才是正確的。眞是傷腦筋！

5 村雨城

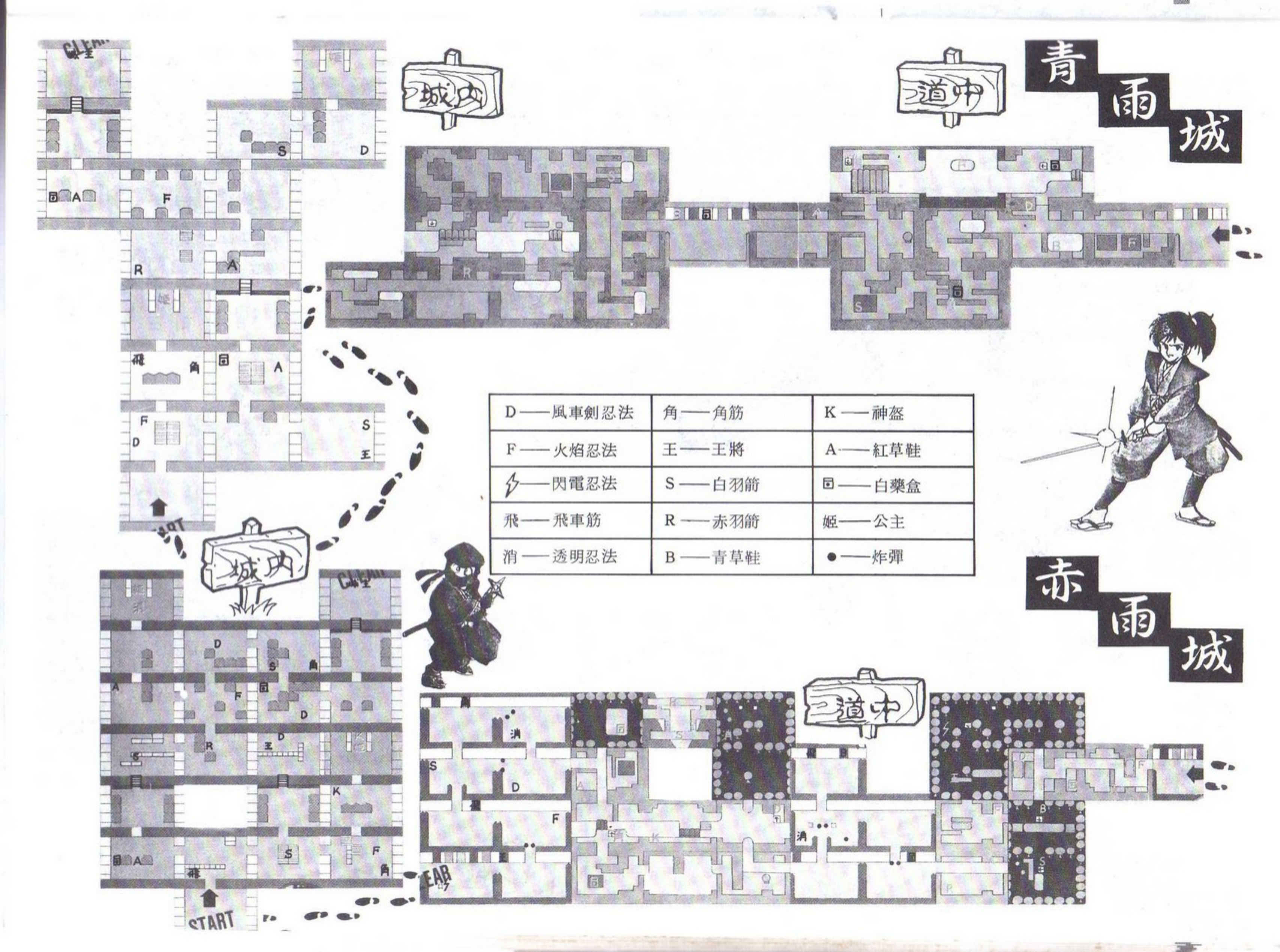
一進入城內，就可感受到那份陰森森怪異的氣氛。敵軍更是以全力來攻擊，邪鬼和紅骷髏雖糾纏不休，但只要用刀就可結束他們的性命，可得分 500 和 2000。運用最強力的兩樣寶物一閃電和透明忍法一可達到你所想要的目的。此外，須提醒的一點是，這座城內的湖泊呈透明狀，辨不出其所在的眞實位置，必須要在一開始就取得青草鞋，以防落入陷阱中。

手持四顆寶石的你，到了和這不知名的生命體背水一決死戰的時候了，然而敵方的情況却不明，眞是急死人！別急，告訴你一個致勝的小秘密：他的弱點就在嘴巴，趁嘴巴張開時，用力地打將會出現一顆球體"倏"地昇天而去，鮮紅的天空轉而恢復可愛的藍色，和平又再度造訪村雨城。至於這個生命體的眞正面目嘛？恕不奉告，自行看去，嘻……。（因爲我也不知道啊!!）

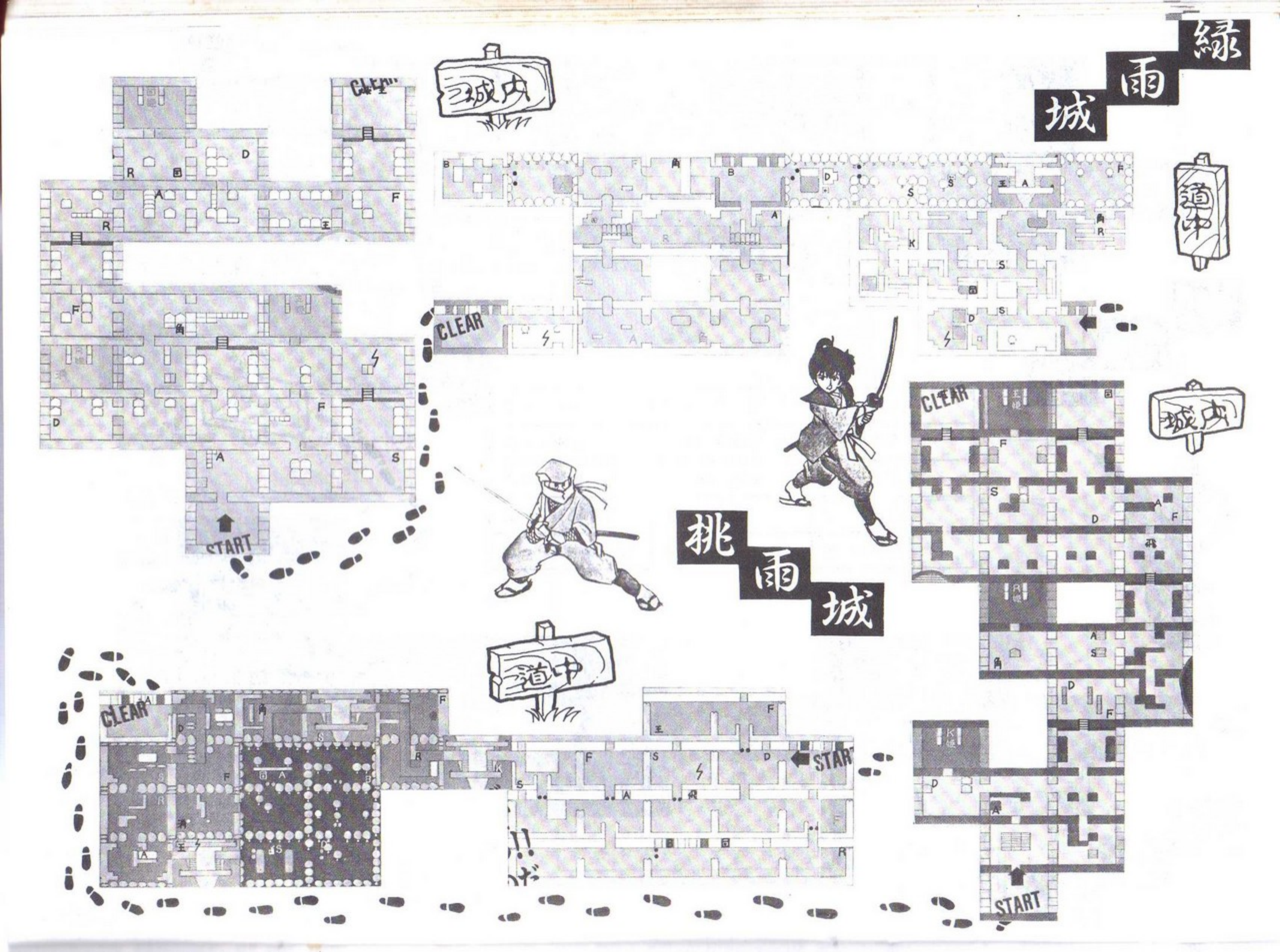


生命體之謎就在這石像上

／余麗婷



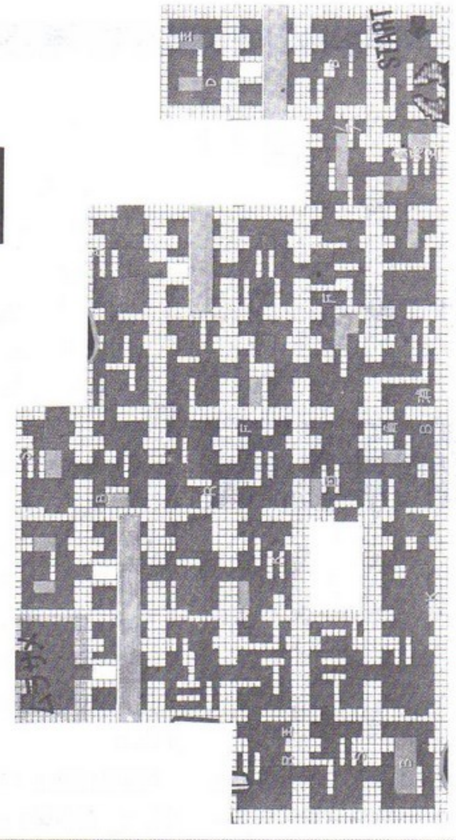
D——風車劍忍法	角——角筋	K——神盔
F——火焰忍法	王——王將	A——紅草鞋
⚡——閃電忍法	S——白羽箭	回——白藥盒
飛——飛車筋	R——赤羽箭	姬——公主
消——透明忍法	B——青草鞋	●——炸彈

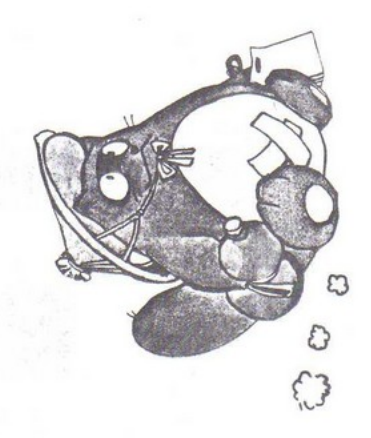


緑雨城
道中
城内
桃雨城
城内
道中
START
CLEAR
START
CLEAR
START
CLEAR
START
CLEAR



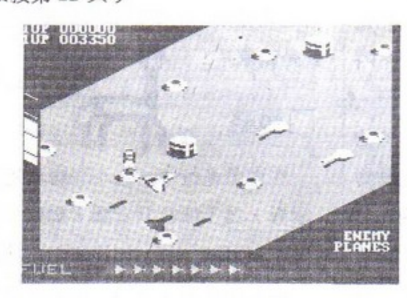


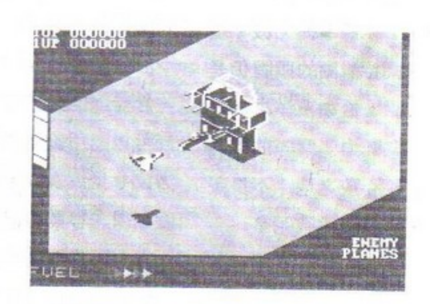






（續接第 22 頁）





遊戲的最終目的是ZAXXON的機器人，只要你時機捏拿得準，在機器人的飛彈尚未擊中你之前，先命中飛彈六次將飛彈幹掉，便算完成一個大回合的遊戲。往後的每一座太空堡壘及外太空作戰將越發的困難及越具挑戰性，你想重新嘗試一次魔音卡版本的立體空戰嗎？它可以列入All Time Classics 的行列了！

● ZAXXON得分情形如下：

堡壘飛彈	150分
油　箱	300分
砲　台	200分（或500分）
雷　達	1000分
敵　機	100分
機器人飛彈	200分

●獎　分：

在太空擊落全部敵機 1000分

擊毀 ZAXXON機器人 1000分

●得分超過 30000 分，增加一架太空戰鬥機。

／李培民

圓山動物大搬家？

動物賓果

本期「程式發表」將爲您介紹一個高解析圖形遊戲——Animal Bingo。這個遊戲是由傳統的賓果遊戲改良而來，難度更高，或許你得需要碰碰運氣，才能掌握先機，贏得勝利，但是保持清晰的頭腦仍是不可或缺的要素。恰如西洋棋一般，具有正確的判斷力，嚴謹的戰略，才能使你立於不敗之地！不畏艱難的讀者們，何不來挑戰呢？

□玩法

本遊戲的最終目的是將五隻相同的動物連成一直線或橫線（斜線不算），即可獲得賓果。得到三次賓果之後，遊戲即告結束，此時，螢幕會顯示出您的總分及選擇項，如果你選了“Quit and Go to bed”，電腦公司向您道聲“Good Night”！

在本遊戲中動物的種類共計十種，分別是象、蛇、獅、蝎、犀牛、貘、猩猩、長頸鹿、鸚鵡及猴子。在遊戲開始之前，電腦先生已將這50隻動物隨意散置在96個方格內，您扮演的是遊戲中獵人的身份，您可以運用鍵盤移動自己和動物的方位（見圖表）。當您要移動動物時，須先移動自己至該動物的任何一方，再從圖表中選取正確的指令，此時動物立刻從畫面上消失，意即您正攜帶著它（每次只能攜帶一隻動物）；到達明確地點之後，再按下所需的指令，該動物會再度出現在畫面上，如此任務便告一段落。但千萬得注意一點，別把獵人和動物同置於一方格內，那將會發生可怕的後果——該動物永遠從畫面上消失！

如果您已連成一線的話，畫面上會出現BINGO（賓果）一字，並爲您奏出勝利的樂章。假如這已是第三個賓果，遊戲便宣告結束，您就是贏家！

□戰略

在遊戲進行中，您不免會遭遇到困難，爲了能順利過關，精確的戰略是不可缺少的。如果您想要移動A動物至B地，不巧，B方格中已有C動物盤據，此時，你得先將A動物暫時寄居他處，轉移C動物於他處，再將A動物遷入目的地。但是，動物的轉移却是一大問題，可別忘了，動物共有50隻，而如何有條不紊的安排，端看閣下功力的高低了！



圖表：

鍵	功　能
N	將獵人移至北方
S	將獵人移至南方
E	將獵人移至東方
W	將獵人移至西方
PN	攜帶位於北方的動物
PS	攜帶位於南方的動物
PE	攜帶位於東方的動物
PW	攜帶位於西方的動物
DN	將動物放置於北方
DS	將動物放置於南方
DE	將動物放置於東方
DW	將動物放置於西方

讓我們先來操作一番吧！現在，同一橫排上共有4隻獅子、2隻象及1條蛇，只要再加上一隻獅子即可完成賓果：

H：Hunter　　L：Lion

E：Elephant　　D：Down

S：Snake　　P：Pick

```
 H
ESLLLLE
```

首先，獵人自他處將一隻獅子移至西方（DW）：

```
LH
ESLLLLE
```

再攜帶位於南方的蛇（PS），使蛇呈消失狀：

```
LH
E LLLLE
```

將蛇置於東方（DE）：

```
LHS
E LLLLS
```

Listing 1. Animal Bingo.

```
1  HIMEM: 36862:D$ =  CHR$ (4)
2  DIM A(13,9): FOR I = 1 TO 12: FOR J = 1 TO 8:A(I,J) =  INT (10 *  RND
   (1)) + 5: NEXT : NEXT : GOSUB 15000: CLEAR : CALL 54915: GOSUB 61000
3  DIM A(13,9),S(6),AN(4)
4  TEXT : HOME : VTAB 1: GOSUB 59000
5 X = 11:Y = 12
6 D$ =  CHR$ (4)
8  PRINT D$"BLOAD ALLCHAR"
10  PRINT D$"BLOADANIMALS"
15  POKE 232,255: POKE 233,143
18  HOME : HGR : POKE  - 16302,0: HCOLOR= 3: ROT= 64: SCALE= 1
19  GOSUB 57200: DRAW 1 AT 11,12:A(1,1) = 1
20  GOSUB 57000: GOSUB 57100
100 PK =  PEEK ( - 16384): IF PK > 127 THEN SC = SC - 1:ST = ST + 1: POKE
   - 16368,0: GOSUB 1000: GOTO 110
105  GOTO 100
110  POKE 54,0: POKE 55,21: PRINT " ";: POKE 972,16: CALL 1002
120  HTAB 1: VTAB 24: PRINT "SCORE:             STEPS:      BINGOS:   ": HTAB
   8: VTAB 24: PRINT SC: VTAB 24: HTAB 24: PRINT ST: HTAB 36: VTAB 24: PRINT
   BG
199  GOTO 100
200 X = (I * 22) - 11:Y = (J * 22) - 10: DRAW A(I,J) AT X,Y: RETURN
1000  IF PK = 197 THEN I = I: IF X < 232 THEN  GOSUB 57300:X = X + 22: GOSUB
   57310: DRAW 1 AT X,Y: GOSUB 2000: RETURN
1010  IF PK = 206 THEN I = I: IF Y > 33 THEN  GOSUB 57300:Y = Y - 22: GOSUB
   57310: DRAW 1 AT X,Y: GOSUB 2000: RETURN
1020  IF PK = 211 THEN I = I: IF Y < 145 THEN  GOSUB 57300:Y = Y + 22: GOSUB
   57310: DRAW 1 AT X,Y: GOSUB 2000: RETURN
1030  IF PK = 215 THEN I = I: IF X > 32 THEN  GOSUB 57300:X = X - 22: GOSUB
   57310: DRAW 1 AT X,Y: GOSUB 2000: RETURN
1040  IF PK = 208 THEN SC = SC - 50: GOSUB 62500: GOSUB 9000: RETURN
1050  IF PK = 196 THEN  FOR QW = 1 TO 6:PP =  PEEK ( - 16336):D = 5:P =
   21: GOSUB 60000: NEXT : GOSUB 10000: RETURN
1999  GOSUB 62000: RETURN
2000 D = 5:P = 24: GOSUB 60000:P = 16: GOSUB 60000:P = 8: GOSUB 60000: RETURN

4000  IF SC < 900 THEN 4101
4001  IF SC >  = 900 AND SC < 1100 THEN 4102
4002  IF SC >  = 1100 AND SC < 1300 THEN 4103
4003  IF SC >  = 1300 AND SC < 1500 THEN 4104
4004  IF SC >  = 1500 AND SC < 1700 THEN 4105
4005  IF SC >  = 1700 AND SC < 1900 THEN 4106
4006  IF SC >  = 1900 AND SC < 2100 THEN 4107
4007  IF SC >  = 2100 AND SC < 2300 THEN 4108
4008  IF SC >  = 2300 AND SC < 2500 THEN 4109
4009  IF SC >  = 2500 AND SC < 2700 THEN 4110
4010  IF SC >  = 2700 AND SC < 2900 THEN 4111
4011  IF SC >  = 2900 THEN 4112
4101  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU A NERD.": RETURN
4102  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU A DORK.": RETURN
4103  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU OUT-OF-IT.": RETURN
4104  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU OUT-TO-LUNCH.": RETURN
4105  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU A CRUM-BUM.": RETURN
4106  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU SO-SO.": RETURN
4107  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU FAIRLY GOOD.": RETURN
4108  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU OKAY.": RETURN
4109  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU GOOD.": RETURN
4110  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU GREAT.": RETURN
4112  PRINT "THIS SCORE MAKES YOU A WIZARD.": RETURN
5000  IF N = 5 THEN  POP : GOTO 13000
5010  RETURN
9000 PK =  PEEK ( - 16384): IF PK > 127 THEN  POKE  - 16368,0: GOTO 9010

9005  GOTO 9000
9010  IF PK = 197 THEN I = I: IF X < 232 THEN XX = X + 22:YY = Y:QW =  INT
   (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:AN = A(QW,WQ):TX = X:TY = Y:X =
   XX:A(QW,WQ) = 0:Y = YY: GOSUB 57300:X = TX:Y = TY: RETURN
9020  IF PK = 206 THEN I = I: IF Y > 33 THEN YY = Y - 22:XX = X:QW =  INT
   (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:AN = A(QW,WQ):TX = X:TY = Y:X =
   XX:A(QW,WQ) = 0:Y = YY: GOSUB 57300:X = TX:Y = TY: RETURN
9030  IF PK = 211 THEN I = I: IF Y < 145 THEN YY = Y + 22:XX = X:QW =  INT
   (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:AN = A(QW,WQ):TX = X:TY = Y:X =
   XX:A(QW,WQ) = 0:Y = YY: GOSUB 57300:X = TX:Y = TY: RETURN
9040  IF PK = 215 THEN I = I: IF X > 32 THEN XX = X - 22:YY = Y:QW =  INT
   (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:AN = A(QW,WQ):TX = X:TY = Y:X =
   XX:A(QW,WQ) = 0:Y = YY: GOSUB 57300:X = TX:Y = TY: RETURN
9999  RETURN
10000 PK =  PEEK ( - 16384): IF PK > 127 THEN  POKE  - 16368,0: GOTO 100
   10
10005  GOTO 10000
10010  IF AN > 0 AND (PK = 197 AND X < 232) THEN XX = X + 22:YY = Y:QW =
    INT (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:NA = A(QW,WQ): IF NA > 0 THEN
    RETURN
10011  IF PK = 197 AND (X < 232 AND AN > 0) THEN A(QW,WQ) = AN: DRAW AN AT
   XX,YY: GOSUB 11000:AN = 0: RETURN
```



最後，再攜帶位於西方的獅子（PW），使獅子呈消失狀：

HS
E　LLLLE

將獅子置於南方（DS）：

HS
ELLLLLE

然後，BINGO！

如前所述，若不慎將獵人和動物同置一方格內，則該動物將永遠從畫面上消失，而消失一隻動物卽失分 100，更糟的是，如果閣下您一而再，再而三的連續失手 8 次，而這 8 次又偏偏都不是同一種動物，您將註定要與此遊戲糾葛難了！意卽，您永遠無法達到三次賓果而結束遊戲。（除非關機重新開始）

此外，爲了防止部分玩者投機取巧採迂廻的做法，因此在分數計算上從嚴處理：獵人每走一步失分一分，每攜帶或放置一隻動物失分50。所以，不管是獵人或動物，愈少移動，情況愈佳，也愈易得高分。因此，在面對途中障礙時，端賴情勢來作決定。如果只有一隻動物阻擋去路，情況可簡單多了，只消移動卽可避開障礙；如果不止一隻，那情況可就複雜了，此時，應考慮是否採取永久消失的政策。但是，請記住，每一個步驟所代表的失分意義，別輕舉妄動喔！

```
10020  IF AN > 0 AND (PK = 206 AND Y > 33) THEN YY = Y - 22:XX = X:QW =
     INT (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:NA = A(QW,WQ): IF NA > 0 THEN
     RETURN
10021  IF PK = 206 AND (Y > 33 AND AN > 0) THEN A(QW,WQ) = AN: DRAW AN AT
   XX,YY: GOSUB 11000:AN = 0: RETURN
10030  IF AN > 0 AND (PK = 211 AND Y < 145) THEN YY = Y + 22:XX = X:QW =
     INT (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:NA = A(QW,WQ): IF NA > 0 THEN
     RETURN
10031  IF PK = 211 AND (Y < 145 AND AN > 0) THEN A(QW,WQ) = AN: DRAW AN AT
   XX,YY: GOSUB 11000:AN = 0: RETURN
10040  IF AN > 0 AND (PK = 215 AND X > 32) THEN XX = X - 22:YY = Y:QW =
     INT (XX / 22) + 1:WQ =  INT (YY / 22) + 1:NA = A(QW,WQ): IF NA > 0 THEN
     RETURN
10041  IF PK = 215 AND (X > 32 AND AN > 0) THEN A(QW,WQ) = AN: DRAW AN AT
   XX,YY: GOSUB 11000:AN = 0: RETURN
10999  GOSUB 62000: GOSUB 62000: RETURN
11000 N = 1: GOTO 11100
11060  IF AN = A(QW - 4,WQ) THEN N = N + 1: GOTO 13000
11061  GOTO 12000
11070  IF AN = A(QW - 3,WQ) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 11060
11071  GOTO 12000
11080  IF AN = A(QW - 2,WQ) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 11070
11081  GOTO 12000
11090  IF AN = A(QW - 1,WQ) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 11080
11091  GOTO 12000
11100  IF AN = A(QW + 1,WQ) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 11110
11101  GOTO 11090
11110  IF AN = A(QW + 2,WQ) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 11120
11111  GOTO 11090
11120  IF AN = A(QW + 3,WQ) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 11130
11121  GOTO 11090
11130  IF AN = A(QW + 4,WQ) THEN N = N + 1: GOTO 13000
11131  GOTO 11090
12000 N = 1: GOTO 12100
12060  IF AN = A(QW,WQ - 4) THEN N = N + 1: GOTO 13000
12061  RETURN
12070  IF AN = A(QW,WQ - 3) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 12060
12071  RETURN
12080  IF AN = A(QW,WQ - 2) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 12070
12081  RETURN
12090  IF AN = A(QW,WQ - 1) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 12080
12091  RETURN
12100  IF AN = A(QW,WQ + 1) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 12110
12101  GOTO 12090
12110  IF AN = A(QW,WQ + 2) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 12120
12111  GOTO 12090
12120  IF AN = A(QW,WQ + 3) THEN N = N + 1: GOSUB 5000: GOTO 12130
12121  GOTO 12090
12130  IF AN = A(QW,WQ + 4) THEN N = N + 1: GOTO 13000
12131  GOTO 12090
13000  IF AN(1) <  > AN AND AN(2) <  > AN THEN SC = SC + 1000:ST = 0: PR#
   0: IN# 0: CALL 1002: POKE  - 16303,0: POKE  - 16298,0: HOME : GOTO 13
   002
13001  RETURN
13002  FOR VV = 1 TO 24: HTAB 1: VTAB VV: PRINT "BINGO!BINGO!BINGO!BINGO
   !BINGO!BINGO!!!!!":PP =  PEEK ( - 16336):PP =  PEEK ( - 16336):P = VV
    * 10:D = 5: GOSUB 60000
13003  NEXT : GOSUB 62500: POKE  - 16304,0: POKE  - 16297,0
13005  IF BG = 3 THEN  GOSUB 62000: GOSUB 62500: FOR P = 250 TO 10 STEP
    - 10:D = 5: GOSUB 60000: NEXT : GOTO 58000
13010 BG = BG + 1: IF BG = 3 THEN 13002
13015 AN(BG) = AN
13020  RETURN
15000  PRINT D$"BLOADANIMALS"
15001  POKE 232,255: POKE 233,143
15002  HOME : HGR : POKE  - 16302,0: HCOLOR= 3: ROT= 64: SCALE= 1
15005 I = 2:J = 4: GOSUB 200:I = 3:J = 4: GOSUB 200:I = 4:J = 3: GOSUB 2
   00:I = 4:J = 2: GOSUB 200:I = 3:J = 1: GOSUB 200:I = 2: GOSUB 200: FOR
   J = 1 TO 8:I = 1: GOSUB 200: NEXT :J = 8:I = 2: GOSUB 200:I = 3: GOSUB
   200
15010 I = 4:J = 7: GOSUB 200:J = 6: GOSUB 200:I = 3:J = 5: GOSUB 200:I =
   2: GOSUB 200: FOR J = 1 TO 8:I = 6: GOSUB 200: NEXT : FOR J = 8 TO 1 STEP
    - 1:I = 8: GOSUB 200: NEXT :I = 9:J = 2: GOSUB 200:J = 3: GOSUB 200
15020 I = 10:J = 4: GOSUB 200:J = 5: GOSUB 200:I = 11:J = 6: GOSUB 200:J
    = 7: GOSUB 200: FOR J = 8 TO 1 STEP  - 1:I = 12: GOSUB 200: NEXT : FOR
   QW = 1 TO 1900: NEXT : CALL 62450:I = 3:J = 5: GOSUB 200:I = 4: GOSUB
   200:I = 4:J = 6: GOSUB 200
15030 J = 7: GOSUB 200:I = 3:J = 8: GOSUB 200:I = 2: GOSUB 200: FOR J =
   7 TO 2 STEP  - 1:I = 1: GOSUB 200: NEXT :I = 2:J = 1: GOSUB 200:I = 3
   : GOSUB 200:I = 4:J = 2: GOSUB 200:I = 7:J = 1: GOSUB 200:I = 8: GOSUB
   200
15040  FOR J = 2 TO 7:I = 9: GOSUB 200: NEXT :I = 8:J = 8: GOSUB 200:I =
   7: GOSUB 200: FOR J = 7 TO 2 STEP  - 1:I = 6: GOSUB 200: NEXT :I = 11
   :J = 8: GOSUB 200: FOR J = 6 TO 1 STEP  - 1:I = 11: GOSUB 200: NEXT :
    FOR QW = 1 TO 1900: NEXT : RETURN
57000  FOR DR = 5 TO 14: FOR QW = 1 TO 5
```

□程式





列表1是本遊戲的主程式，先將其輸入電腦並予以SAVE。列表2—ALLCHAR—是高解析字型的產生器，其包含了96個ASCII字型向量造型，其中第一個呈空白狀態。打完ALLCHAR之後，再按CALL－151 RETURN 進入APPLE的監督系統，最後輸入位址（Address）和資料（Data）。比如例表上所列的一行爲0800－7E 00 FE 00 00 01 06 01時，應先輸入800：7E 00 FE 00 00 01 06 01再按 RETURN 鍵；或輸入六行16進位數字再按 RETURN 鍵。若欲採用第二個方法，最好以8位元爲一單位的排列，效果會更棒。按下 RETURN 鍵之後，即準備輸入記憶位址的步驟，再輸入ALLCHAR，打上BSAVE ALLCHAR, A$800, L1272的指令，最後再按 RETURN 鍵即可。

列表3是另一個向量造型表，是遊戲中動物造型不可缺的程式，需謹慎地將列表3輸入，運用BSAVE ANIMALS, A$8FFF, L 1120 RETURN 即可完成。最後一個程式是列表4—Hello program，爲了不使其與圖形頁和造形表的位址相互衝突，在程式開始執行之前須先打上POKE 103，1：POKE 104，64：POKE 16384，0，等一切準備齊全，就可開始玩遊戲！

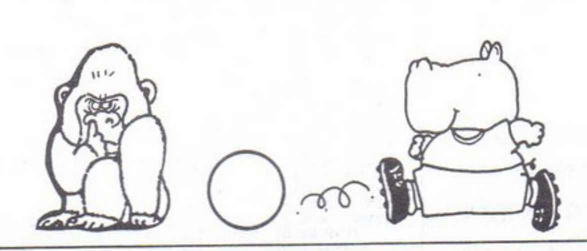
／鄭彩娥譯

```
57010 RN =  INT (12 *  RND (1)) + 1:RD =  INT (8 *  RND (1)) + 1: IF A(R
   N,RD) = 0 THEN A(RN,RD) = DR: NEXT : NEXT : RETURN
57020  GOTO 57010
57100  FOR QW = 1 TO 12: FOR WQ = 1 TO 8
57105  IF. A(QW,WQ) = 0 THEN 57120
57110  ROT= 64: SCALE= 1: DRAW A(QW,WQ) AT (QW * 22) - 11,(WQ * 22) - 10

57120  NEXT : NEXT : RETURN
57200  FOR VV = 1 TO 177 STEP 22: HPLOT 1,VV TO 265,VV: NEXT : FOR VV =
   1 TO 265 STEP 22: HPLOT VV,1 TO VV,177: NEXT
57210  RETURN
57300  HCOLOR= 0: FOR QW = Y - 10 TO Y + 10: HPLOT X - 9,QW TO X + 11,QW
   : NEXT : HCOLOR= 3:QW =  INT (X / 22) + 1:WQ =  INT (Y / 22) + 1:A(QW
   ,WQ) = 0: RETURN
57310  HCOLOR= 0: FOR QW = Y - 10 TO Y + 10: HPLOT X - 9,QW TO X + 11,QW
   : NEXT : HCOLOR= 3:QW =  INT (X / 22) + 1:WQ =  INT (Y / 22) + 1: IF
   A(QW,WQ) > 3 THEN SC = SC - 100: GOSUB 62500: FOR QQ = 9 TO 33 STEP 4
   :D = 5:P = QQ: GOSUB 60000: NEXT
57320 A(QW,WQ) = 0: RETURN
58000  PR# 0: TEXT : HOME : IN# 0: CALL 1002: VTAB 1: PRINT "THE GAME IS
    OVER.": PRINT : PRINT "SCORE: "SC: PRINT
58002  PRINT "BINGOS: "BG: PRINT
58004  PRINT
58005  GOSUB 4000
58006  PRINT
58010  PRINT "WOULD YOU LIKE TO PLAY AGAIN, GO TO      ANOTHER PROGRAM, O
   R QUIT & GO TO BED?": PRINT
58020  PRINT "(1)PLAY AGAIN                                  (2)GO TO ANOTHER P
   ROGRAM                 (3)QUIT & GO TO BED": PRINT
58030  INPUT "(TYPE 1,2, OR 3):";RR
58040  IF RR = 3 THEN  HOME : INVERSE : PRINT "GOOD NIGHT!!!": END
58050  IF RR = 2 THEN 58070
58055  IF RR = 1 THEN  CLEAR : CALL 54915: GOTO 1
58060  GOTO 58010
58070 D$ =  CHR$ (4)
58090  PRINT D$"RUNHELLO"
59000  HOME : PRINT "DO YOU WANT INSTRUCTIONS?": PRINT
59010  INPUT "(Y/N):";RR$
59012  HOME : VTAB 1: PRINT "THE NAME OF THIS GAME IS:": PRINT : PRINT "
   'ANIMAL BINGO' ": PRINT : GOSUB 63000
59020  PRINT : IF RR$ = "Y" THEN 59390
59030  RETURN
59390  HOME : PRINT "NOW, ABOUT THE GAME WE CALL 'ANIMAL     BINGO': THE
    PURPOSE OF THE GAME IS TO   LINE UP 5 ANIMALS OF THE SAME TYPE IN
   EITHER A VERTICAL OR A HORIZONTAL LINE  (DIAGONAL WON'T WORK). WHEN Y
   OUR "
59400  PRINT "COMPUTER SEES THAT YOU'VE DONE THIS, IT WILL AUTOMATICALLY
    LET YOU KNOW THAT YOUJUST SCORED A 'BINGO' FOR 1000 POINTS.  THE GAM
   E WILL END ONLY WHEN YOU HAVE     SCORED 3 BINGOS SUCCESSFULLY. IF YOU
       HAPPEN TO ELIMINATE SO MANY"
59410  PRINT "ANIMALS IN THE PROCESS OF FORMING YOUR  1ST 2 BINGOS THAT
   YOU CAN'T POSSIBLY    MAKE ANOTHER 1, YOU'LL SPEND THE REST OFYOUR LI
   FE TRYING TO MAKE THAT LAST BINGO---BUT TO NO AVAIL. SO THIS LEADS US
    TO A RULE:": GOSUB 63000
59420  PRINT "MAKE SURE YOU NEVER WIPE OUT SO MANY     ANIMALS THAT YOU C
   AN'T FIND 3 COMPLETE  SETS OF 5 ANYMORE! (OR YOU'LL BE DOOMED TO THE
   ABOVE ETERNAL FATE---AND IT'LL   SERVE YOU RIGHT!)": PRINT
59425  GOSUB 63000
59430  PRINT "THE WAY YOU'LL GO ABOUT LINING UP YOUR 3BINGOS IS TO MOVE
   ANIMALS FROM ONE PLACETO ANOTHER WITH 2 SPECIAL COMMANDS. IF  YOU HIT
    'P' & THEN 'S', THE HUNTER WILL 'PICK UP' THE ANIMAL TO THE SOUTH OF
       HIM. (THE 'S' MEANT 'SOUTH'.)": PRINT
59440  PRINT "IF YOU HIT 'D' & THEN 'E', THE HUNTER   WILL DEPOSIT THE L
   AST ANIMAL YOU 'PICKEDUP' TO THE EAST. (E=EAST,S=SOUTH,W=WEST,N=NORTH
   ,P=PICK UP,D=DEPOSIT.) IF YOU'RE MOVING WEST & A LION IS IN YOUR WAY(
   & TOTHE WEST), HIT 'PWDE'. THE LION"
59450  PRINT "WILL BE MOVED FROM IN FRONT OF YOU TO   BEHIND YOU.": GOSUB
   63000
59460  PRINT "IF YOU FIND THAT SOME ANIMAL IS IN THE  WAY BUT THERE IS N
   O PLACE YOU COULD POS-SIBLY PUT IT, SIMPLY MOVE ON TO ITS     SPACE &
    IT'LL DISAPPEAR FOREVER. RATHER RUTHLESS, RIGHT? RIGHT. BUT SINCE YO
   U   ARE 'RESPONSIBLE FOR THE WORLD'"
59470  PRINT "& YOU ARE NOT TRULY 'APART' FROM THAT   CUTE LITTLE LION,
   YOU SHALL FIND THAT   WHEN THE LION LOSES---YOU LOSE. HOW     COULD Y
   OU NOT, SINCE YOU ARE HIM/HER &  S/HE IS YOU? ELIMINATING ANIMALS WIL
   L   COST YOU 100 POINTS.": PRINT
59475  GOSUB 63000
59480  PRINT "WHEN YOU HASSLE THE ANIMALS BY MOVING   THEM AROUND WHEN T
   HEY'D RATHER BE LEFT  ALONE, THAT SHALL COST YOU(THEM) 50     POINTS.
    IN FACT, ANY MOVE YOU MAKE IN   THIS ANIMAL ENVIRONMENT IS BOUND TO
   DIS-TURB SOME LIVING THING. SO EACH"
59490  PRINT "& EVERY MOVE YOU MAKE WILL COST YOU 1   POINT.": GOSUB 630
   00
59500  PRINT "IF ALL THIS ISN'T ENOUGH TO MAKE YOU    FEEL 'RESPONSIBLE'
    THEN WE GIVE UP!": PRINT
59510  PRINT "WHEN YOU JUST WANT TO MOVE THE HUNTER TOAN UNOCCUPIED SPAC.
```

```
   E (WHETHER OR NOT YOU ARE CARRYING AN ANIMAL YOU'VE PREVIOUSLYPICKED
   UP), SIMPLY HIT E,W,N, OR S.": PRINT
59520  PRINT "OKAY, LET'S GO & REMEMBER---3 BINGOS TO FINISH THE GAME, &
    IN ORDER TO FINISH    WITH THE MOST POSSIBLE POINTS, YOU'LL    HAVE TO
    TRY TO MOVE OR ELIMINATE THE      LEAST NUMBER OF ANIMALS POSSIBLE & T
   AKE THE FEWEST MOVES TO DO IT."
59530  GOSUB 63000
59999  RETURN
60000  POKE 768,P: POKE 769,D: CALL 770: RETURN
61000  FOR I = 770 TO 790: READ D: POKE I,D: NEXT : RESTORE : RETURN
61010  DATA    173,48,192,136,208,5,206,1,3,240,9,202,208,245,174,0,3,76,
   2,3,96
62000  FOR QW = 1 TO 80:V =  PEEK ( - 16336): NEXT : RETURN
62500  FOR QQ = 1 TO 13:PP =  PEEK ( - 16336): NEXT :P = 29:D = 10: GOSUB
    60000: RETURN
63000  PRINT : PRINT "(HIT ANY KEY TO CONTINUE):": PRINT
63010 PP =  PEEK ( - 16384): IF PP > 127 THEN  POKE  - 16368,0: RETURN
63020  GOTO 63010
```







Listing 2. ALLCHAR.A$800,L1272.

```
0800- 7E 00 FE 00 00 01 06 01
0808- 0C 01 1D 01 2B 01 37 01
0810- 44 01 48 01 50 01 58 01
0818- 66 01 6E 01 75 01 7A 01
0820- 7F 01 87 01 96 01 9E 01
0828- A9 01 B4 01 C1 01 CE 01
0830- DB 01 E4 01 F2 01 00 02
0838- 05 02 0C 02 15 02 1D 02
0840- 26 02 2F 02 3D 02 4C 02
0848- 5A 02 66 02 72 02 7F 02
0850- 8A 02 96 02 A2 02 AB 02
0858- D4 02 C1 02 C8 02 D5 02
0860- E3 02 EF 02 FB 02 08 03
0868- 17 03 24 03 2C 03 36 03
0870- 40 03 4C 03 58 03 64 03
0878- 6F 03 7C 03 83 03 90 03
0880- 98 03 9F 03 A4 03 AF 03
0888- BA 03 C4 03 D1 03 DC 03
0890- E5 03 F2 03 FD 03 05 04
0898- 0D 04 17 04 1F 04 2A 04
08A0- 36 04 40 04 4C 04 59 04
08A8- 64 04 70 04 77 04 7F 04
08B0- 88 04 92 04 9D 04 A9 04
08B8- B4 04 BF 04 C8 04 D2 04
08C0- D9 04 2D 25 2D 25 2D 2D
08C8- 14 65 2B 27 FD 0E 22 E7
08D0- 24 1E ED 1E 2A 75 12 1C
08D8- 6D 0E 6B 0E 6B E6 12 E7
08E0- 24 3F 22 66 6B 65 45 1C
08E8- 24 1E 2A 0C 12 2E 12 0E
08F0- 14 E7 24 1E 24 1E 24 1E
08F8- 6A 1C 07 75 0A 00 01 00
0900- 49 36 36 16 06 00 09 36
0908- 0D 24 04 00 09 36 36 36
0910- 0D 24 24 24 8D 13 16 1F
0918- 04 F8 16 06 00 49 2E B5
0920- F2 37 1C 67 61 3F 1C 0C
0928- 0E 05 00 31 25 4D F2 1E
0930- 1E 1E 4E 29 3C 07 00 09
0938- 0E F6 0E 0D 1E 0E 1F E7
0940- 24 20 04 00 49 36 06 00
0948- 49 1E 1E 36 0E 0E 05 00
0950- 49 0E 0E 36 1E 1E 1E 00
0958- 49 36 36 36 0D E0 04 60
0960- DF 73 16 1E 1E 00 49 32
0968- 36 2E 40 FF 3F 00 49 92
0970- 12 F6 06 00 2D 91 2A 2D
0978- 2D 00 49 92 92 06 00 91
0980- 92 0C 0C 0C 0C 05 00 09
0988- 2D 0E 36 36 1E 3F 1C 24
0990- 24 4E F1 1E 06 00 49 1E
0998- 35 36 76 3F 07 00 11 0C
09A0- 2D 0E F6 F7 1E 2E 2D 2D
09A8- 00 29 2D 35 1E 1E 75 F6
09B0- 3F 1C 04 00 49 31 36 0E
09B8- 37 3E 80 80 3F 64 0C 04
09C0- 00 29 2D B5 3B 3F B4 49
09C8- 31 F6 3F 1C 04 00 49 09
09D0- 3F 1E 1E 36 76 2D 0C E4
09D8- 3F 07 00 29 2D 35 1E 1E
09E0- 1E 36 06 00 09 2D 0E F6
09E8- 3F 1E 76 2D 0C 24 D8 1B
09F0- 24 00 09 2D 0E 36 F6 1E
09F8- 3F 04 40 2D DC 23 04 00
0A00- 49 12 16 06 00 49 92 16
0A08- F6 06 00 49 49 F1 1E 1E
0A10- 0E 0E 0E 05 00 91 2D 2D
0A18- 16 3F 3F 07 00 09 0E 0E
0A20- 0E 1E 1E 1E 07 00 11 0C
0A28- 2D 0E 1E 1E B6 06 00 09
0A30- 2D 0E 36 96 3F E7 24 24
0A38- 8D 36 25 04 00 91 36 36
0A40- 4D 21 3C 3F 04 80 80 0C
0A48- 0E 0E 36 00 29 2D 0E F6
0A50- 3F 04 18 36 36 2E 2D 0C
0A58- 24 00 49 89 1C 3F 1E 36
0A60- 36 0E 2D 0C 04 00 29 2D
0A68- 0E 36 36 1E 3F 27 24 24
0A70- 04 00 29 2D B5 1A 3F 04
0A78- 18 36 36 2E 2D 2D 00 29
0A80- 2D B5 1A 3F 04 18 36 36
0A88- 36 00 09 2D F5 DB 36 36
0A90- 0E 2D 25 3C 07 00 31 36
0A98- 36 6E 09 24 3C 3F 4C 21
0AA0- 24 00 09 2D 1E 36 36 0E
0AA8- 3F 07 00 49 09 36 36 F6
0AB0- 3F 1C 04 00 31 36 36 6E
0AB8- 09 1C 1C 1C 0C 0C 0C 0C
0AC0- 00 31 36 36 2E 2D 2D 00
0AC8- 31 36 36 6E 09 24 24 24
0AD0- 1E 1E 1C 04 00 31 36 36
0AD8- 6E 09 24 24 24 9F 13 0E
0AE0- 0E 06 00 09 2D 0E 36 36
0AE8- 1E 3F 1C 24 24 04 00 31
0AF0- 36 36 2E 80 80 28 65 E4
0AF8- 3F 04 00 09 2D 0E 36 FE
0B00- 0E 0E 1F E7 24 24 04 00
0B08- 29 2D 0E F6 3F 04 18 36
0B10- 36 6E 09 1C 1C 05 00 09
0B18- 2D 0E DF 33 0E 2D 0E F6
0B20- 3F 1C 04 00 29 2D F5 33
0B28- 36 36 06 00 31 36 36 0E
0B30- 2D 0C 24 24 24 00 31 36
0B38- 76 0E 0C 0C 24 24 04 00
0B40- 31 36 36 66 0C AC 72 24
0B48- 24 24 04 00 31 0E 16 1E
0B50- 6E 09 E4 1C 0C 0C 24 00
0B58- 31 0E 0E 36 2E 80 80 80
0B60- 80 0C 24 00 29 2D 35 1E
0B68- 1E 1E 1E 2E 2D 2D 00 31
0B70- 36 36 2E 2D E5 1B 24 24
0B78- 2C 2D 05 00 11 0E 0E 0E
0B80- 0E 05 00 29 2D 35 36 36
0B88- 3E 3F 67 09 24 24 07 00
0B90- 91 12 0C 0C 0E 0E 05 00
0B98- 91 92 12 2D 2D 05 00 09
0BA0- 0E 0E 06 00 91 29 35 36
0BA8- 2E DE 38 1C 0C 2D 00 31
0BB0- 36 36 2E 70 65 24 1C F7
0BB8- 06 00 91 49 39 3F 1E 36
0BC0- 0E 2D 2D 00 49 09 36 36
0BC8- 36 1C 1E E7 24 0C 75 06
0BD0- 00 91 29 75 3E 3F 1C 36
0BD8- 0E 2D 05 00 49 75 DF F6
0BE0- 2D 1E 36 06 00 91 29 0D
0BE8- 1E F5 35 F6 3F 04 08 E7
0BF0- 24 00 31 36 36 2E 80 80
0BF8- 60 75 36 36 00 49 16 77
0C00- 36 1E 2D 05 00 49 16 77
0C08- 36 F6 1C 04 00 31 36 36
0C10- 6E E1 1C 0C 0C 04 00 09
0C18- 35 36 36 1E 2D 05 00 91
0C20- 36 36 0D 24 E4 0D 0E 36
0C28- 36 00 91 36 36 0D 18 80
0C30- 80 0C 75 36 36 00 91 29
0C38- 75 36 1E 3F 1C 24 04 00
0C40- 91 36 36 2E 80 80 2D 0C
0C48- E4 3F 07 00 91 29 35 36
0C50- 36 F5 03 80 80 38 1C 24
0C58- 00 91 36 36 0D 18 80 80
0C60- 0C 75 06 00 49 89 3A 3F
0C68- 1E 0E 2D 0E 1E 3F 3F 00
0C70- 49 F6 2D 1E 36 36 00 91
0C78- 36 76 2D 0C 24 24 00 91
0C80- 36 0E 0E 0C 0C 24 04 00
0C88- 91 36 76 0C 24 95 62 24
0C90- 24 00 91 0E 16 1E 4D E1
0C98- 1C 0C 0C 0C 00 91 36 0E
0CA0- 2D 25 24 95 D2 1E 3F 07
0CA8- 00 91 2D 2D 1E 1E 1E 1E
0CB0- 2D 2D 05 00 49 2D DE 73
0CB8- 1E 77 F1 0E 2D 05 00 09
0CC0- 0E 0E 0E 1E 1E 1E 1E 00
0CC8- 29 75 1E 0E F5 73 1E 3F
0CD0- 07 00 11 0C 0E 0E 0C 05
0CD8- 00 29 2D 2D 35 3F 3F 3F
0CE0- 2E 2D 2D 35 3F 3F 3F 2E
0CE8- 2D 2D 35 3F 3F 3F 2E 2D
0CF0- 2D 35 3F 3F 3F 07 00 00
```

Listing 3. *Animals,A$8FFF,L1102.*

```
8FFF- 16
9000- 00 22 00 46 00 6B 00 BF
9008- 00 2A 01 88 01 D3 01 13
9010- 02 71 02 C1 02 F2 02 43
9018- 03 7B 03 EF 03 21 04 37
9020- 04 3C 3E 1C 0C 25 24 3C
9028- 0C 35 25 15 1E 1F 36 25
9030- 95 15 4D 3A 3F 3F 3F 3F
9038- BF 2D 2D AD AE AE FF 1B
9040- 67 0C 24 04 00 01 2C 2E
9048- 0C 1C 27 24 2C 1C 37 27
9050- 17 0E 15 36 27 97 17 DF
9058- 2A 2D 2D 2D 2D AD 3F 3F
9060- BF BE BE 6D 09 E5 1C 24
9068- 04 00 38 06 27 37 37 37
9070- 3F 27 25 27 25 25 27 25
9078- 27 25 67 0C 2E 2C 2E 28
9080- 05 05 05 05 2E 3E 0E 35
9088- 37 35 2E 2E 3E 1F 3F 3C
9090- 3E 4E 29 0D 35 FF 2E 2D
9098- 4E 31 36 36 DF 64 24 C7
90A0- 3F 3E 2E 0D 1E 36 1F 24
90A8- 17 FE 24 0C 3C C3 33 AE
90B0- 36 1F E4 36 DF E4 6C 24
90B8- 2C 36 36 37 29 00 43 31
90C0- 36 36 36 36 36 36 2E 2D
90C8- 25 27 24 37 36 27 24 2C
90D0- 3C 2C 3C 2C 1C 24 24 3C
90D8- 1F 1E 1E 24 DF 3F 0C 0C
90E0- 0E 0C 0D 2E 24 1F 1F DF
90E8- 3F 64 75 6D 2D 0D 04 3F
90F0- 3F E7 27 38 3F 0C 0C 2D
90F8- AD 35 3F 77 2D 25 0C 1C
9100- E4 8D 15 36 17 2D 25 0C
9108- 0C 0C 2D AD 3F 3F 3E 3E
9110- 2E 65 2E 2C 2E 15 77 9E
9118- 32 27 1C 1E 20 27 27 3F
9120- 3F 0E 0D 1E 37 36 25 2C
9128- 00 08 38 3F 17 BF 17 3F
9130- 17 0D 0D 3E 1F 37 0D 0D
9138- 0D 3E 1F 3F 96 2D 0D 2D
9140- 38 1F 67 6D 25 25 27 67
9148- 61 0C 65 DC 60 2D B5 D3
9150- 2A 2D FE 37 35 37 35 35
9158- 37 9F 2D 25 55 2D 3C 2C
9160- 1C 27 27 25 67 24 24 07
9168- 28 0C E4 1C 3F 3F 3F 17
9170- 17 17 17 BF 3F E7 24 0C
9178- 2D 36 00 BE 17 1F 0C 1C
9180- 04 28 2E 2E 20 07 00 01
9188- 21 24 0C 0C 04 28 AE 76
9190- 04 28 24 0C 15 BE 35 36
9198- 36 17 36 36 36 36 07 20
91A0- 24 24 24 04 E0 33 AE 37
91A8- 36 36 B7 23 24 0C 04 38
91B0- 3A E0 96 8A 12 3F 24 24
91B8- 3F 3F 3F 37 0D 3E 37 3E
91C0- 3F 24 24 24 24 24 24 64
91C8- 0C 0C 2D 2D 2D 05 05 05
91D0- 05 00 D2 E7 36 36 36 AE
91D8- 3F 27 24 24 24 2C F8 12
91E0- 17 36 F6 AE 3F 24 24 24
91E8- 64 64 0C 1C 3F 24 E5 64
91F0- 0C AD 15 15 15 15 AD AD
91F8- AD AD 15 36 15 AE 36 3E
9200- 67 1C 1C 04 B8 17 36 3E
9208- 3F 0C 24 3C 28 25 FC 13
9210- 37 00 3F 3F 27 24 24 64
9218- 2C 1C BC E7 BE 35 15 36
9220- 36 36 36 F6 1E 36 36 4D
9228- 24 24 04 28 2E 28 2D 2D
9230- F5 0E 36 36 4D 24 24 0D
9238- 24 1C 1C 1C 3F 3F 4E 31
9240- AE 06 00 1C 1C 24 1C 3F
9248- 4C 2D 15 2D 65 2E 06 00
9250- 04 00 00 00 00 00 00 00
9258- 00 00 00 00 00 00 00 00
9260- 04 00 00 00 00 00 00 00
9268- 00 00 00 00 00 00 00 00
9270- 89 AA 2D FE E3 38 17 BF
9278- 17 3F 0E 36 1E 27 1F 6C
9280- 3C 27 24 2C 2C 1C 64 64
9288- 0C 65 0C 2D 65 2D 0C 0C
9290- 2D 2E A8 36 36 3E 20 24
9298- 97 16 1E 04 38 17 3F 1C
92A0- 3E 3C 3E F7 3E 17 17 2D
92A8- 68 49 89 62 0C 0C 04 00
92B0- 00 00 00 00 00 00 00 00
92B8- 00 00 00 00 00 00 01 81
92C0- 43 2C 24 25 24 24 0C 2D
92C8- 2D 3E 3F 07 36 36 D6 D6
92D0- 3E 0E 35 35 37 35 3F 3F
92D8- 3F 17 2D 2D 2D 2D 3E 17
92E0- 2D DE 07 3C 3E 3C 3E 3C
92E8- 3E 24 37 07 20 E5 24 24
92F0- 00 18 24 24 04 18 36 36
92F8- 36 27 24 24 24 37 36 36
9300- 3E 3C 2C 24 24 37 BF BE
9308- AE 37 15 2D F5 37 35 17
9310- BE 17 2E 25 0C 0C 0C 36
9318- BE 2D 64 3C 20 15 2D 0C
9320- 2D 0C 15 9F 15 BE 17 2D
9328- 0C 0C 24 AC 15 15 BE 2D
9330- 24 24 1C 1C AC 21 FC 6C
9338- E4 F7 3C 3F 3F 3F 07 00
9340- 00 00 3B 3F 77 35 37 37
9348- 6D 3A FF 3F 3C 2C 04 2D
9350- 38 3F 68 FC 6C 3C 0C 2D
9358- 2D 2D 2D 2D 2D AC 35 AD
9360- 35 1E E7 07 06 06 2E 2E
9368- 2E 15 3F 1F 3F 3C 2C 2C
9370- 38 37 07 38 3F 00 00 00
9378- 00 00 11 1E 1E 3F 37 4D
9380- 11 37 1E 04 38 1E 1E 0C
9388- 38 3C FE 28 2C 2D 38 3F
9390- 0C 18 08 2D 68 1C 9F 3F
9398- 3C 2C 25 67 2C 2E 20 35
93A0- 2E 60 36 05 20 36 25 AC
93A8- 15 15 1F 6E 31 DF 6E 31
93B0- DF 6E 31 36 9F 9B 2D 0C
93B8- 0D 15 36 0D 08 24 24 E4
93C0- 1C 1C 17 06 00 65 0C 36
93C8- 35 BE 0D 08 18 04 38 6C
93D0- 32 B6 61 3C 04 60 0C 96
93D8- 2E 2D 95 09 24 FC 0C 24
93E0- 24 24 E4 4C 92 0A 1E 4E
93E8- A8 15 36 36 36 00 48 1E
93F0- 36 76 2E 2D 1C 1C 24 AC
93F8- 2D 65 65 3C 27 2C 64 DF
9400- 92 1C 1C 96 07 20 17 07
9408- E0 3F 3F 3F 17 BF 3E 2E
9410- 3E 36 05 A8 76 2E 2D 1C
9418- 1C 44 64 D6 2A 2D 2D 00
9420- 4D 1C 1C 1C 04 20 37 36
9428- BF 0D 35 FF 6E 36 36 36
9430- 6D E5 E4 1C 24 00 DF 0C
9438- 0C 0C 04 20 35 36 AD 1F
9440- 37 6D FE 36 36 36 FF 67
9448- 64 0C 24 00 00
```

Listing 4. *The Hello program.*

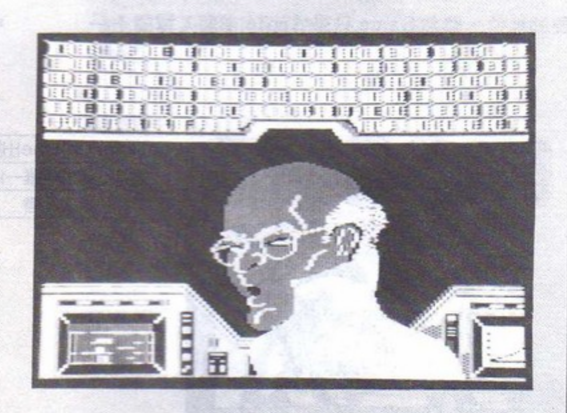
```
250  POKE 103,1: POKE 104,64: POKE 16384,0
260 D$ =  CHR$ (4)
1000  PRINT D$"RUNANIMAL BINGO"
```

虎胆妙算

——Elvin怪教授悲慘的下場

虎胆妙算(IMPOSSIBLE MISSION)問世至今已一年半了，不知諸位玩家是否已完成了這個“不可能的任務”生擒怪教授Elvin？

本刊特別請KAO先生爲我們完成這項任務，KAO 先生共花費了遊戲時間2小時56秒，在他衝入控制中心將愛吃M&M'S巧克力的Elvin教授繩之以法前，留下了這張照片。當時，只聽到怪教授慘叫著“NO,NO ……”。隨即總部從口袋型微電腦傳來一段口信“MISSION COMPLETE！”



/編輯部

精品回顧 GOLDEN OLDIES

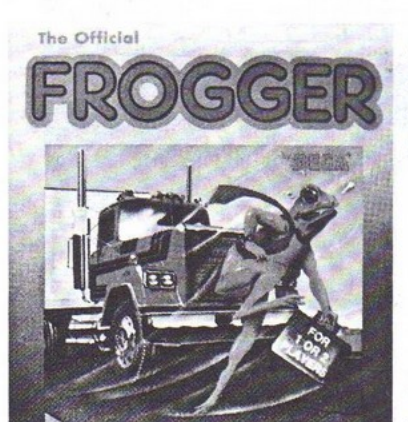
一些早期的 APPLE 遊戲精品，隨時間流逝而黯淡失色
但其優良品質仍然不遜於'86年的新作
本刊特地爲讀者整理這些蒙塵的明珠
逐期爲您介紹，希望能獲得您的回響。

我想，諸位Apple玩家每次碰面最常問的一句話，便是「有沒有新的」?「新的」什麽——Game 也！而且這裏所謂的「Game」，絕非文字冒險的 Game，亦非戰略的 Game，而是動作型的「Arcade Game」。

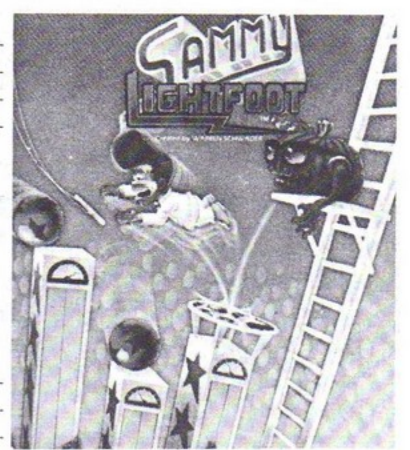
事實上，有絕大部份的玩家並不是想要市面上最新出版的Game，只是手上的軟體玩膩了，想找些別的Game換換口味罷了。

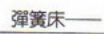
自 1976 年Apple電腦公司推出Apple個人電腦以來，Game 一直佔Apple 電腦發展史上一個重要的地位，雖然Game只是Apple Ⅱ個人電腦上一個小小的附屬功能，然而Apple Ⅱ却是藉此平易近人的玩意兒拉近了她與人們之間的距離，至少每個人都能夠玩Game 吧！

Apple Ⅱ上的第一個Game已不可考，但一般咸信Dos系統磁片上以 Integer Basic 設計的Applvision及Animal是Apple Game 的祖師爺。從1976 至 1986 這十年間，在Apple Ⅱ電腦上所設計發展的Game至少也有兩千個以上。1982 年是Apple遊戲的鼎盛時期，在當時，總共有超過50家的軟體公司爲Apple 設計各種類型的Game，其中Broderbund，Epyx，Sirius，Sierra On-



⇦青蛙過街——
Sierra On-Line出品，是同類型遊戲中唯一能和大型電玩一較上下者



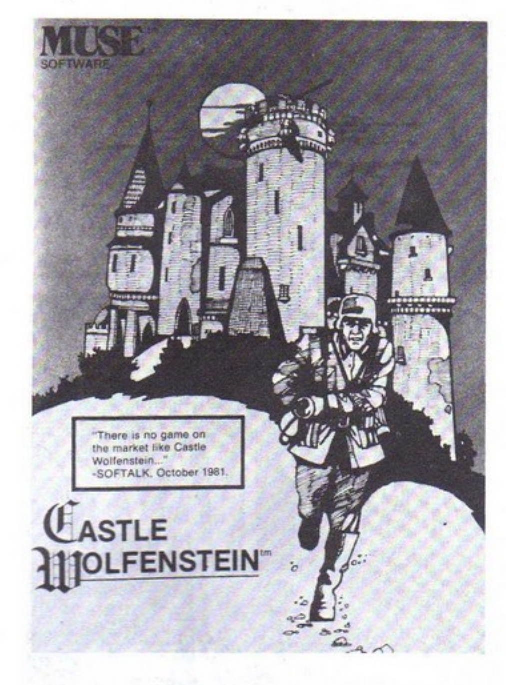


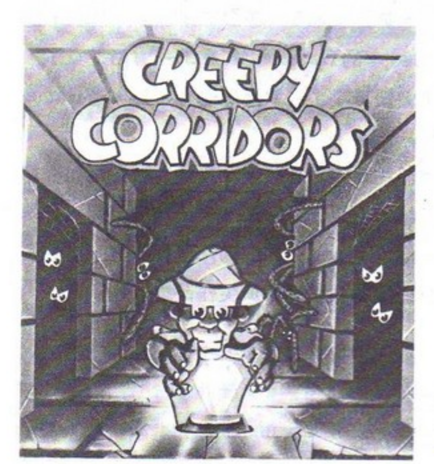
彈簧床——
Sierra 83年作品，爲多關數型態遊戲⇨

Line , Micro Fun , Datasoft , Datamost , Sub LOGIC , Muse , Penguin ……等，都是玩家級的電腦迷所熟知的軟體公司。

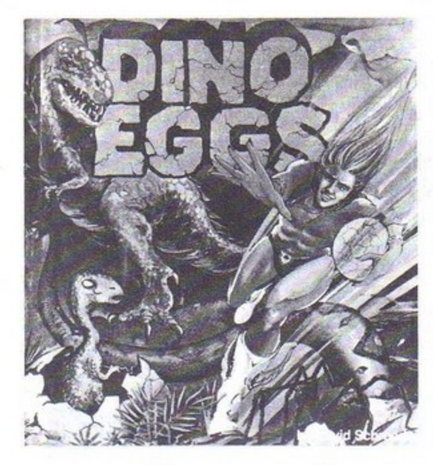
雖然電腦科技一日千里，程式設計技巧也日新月異。然而，電腦遊戲所帶給各位 Apple 使用者那種愉悅、征服、滿足的感受都是相同的。不論新舊，Apple Ⅱ的這一大票 Game 在台灣流傳的約莫有一千個之譜，相信除了少數的「老牌」玩家之外，一般 Apple 的使用者對於這些 Game 僅僅略知其十分之一、二。放著這許多 Game 不玩，而每天汲汲於追求「新的」Game ，未免是太過於看高而不見低

德軍總部——
連續四年(1981－85)名列
Softalk排行榜前五名
⇩

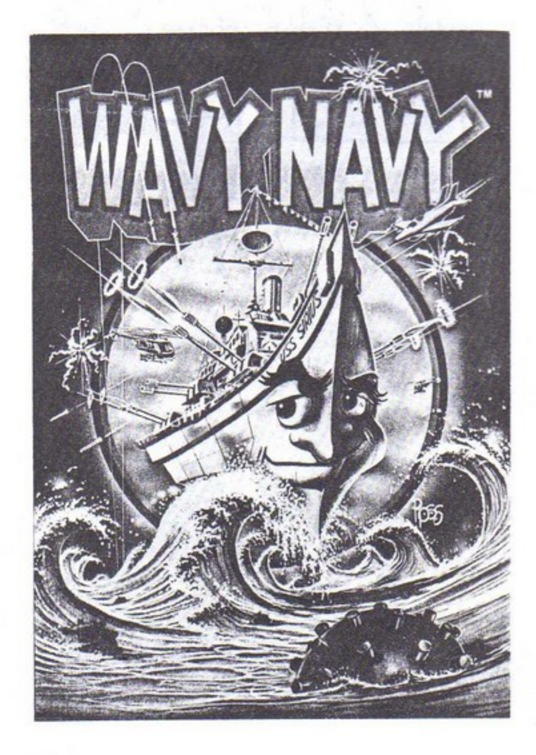




⇦迷宮尋寶——
最吸引人之處，在於被敵人
抓到時會慘叫一聲



⇦恐龍蛋——
在拯救遠古時代的恐龍時，
恐龍媽媽會不時以巨脚踩你



⇦海空大戰——
每過一關晉升一級時，會演
奏軍歌一曲以茲慶賀

，望遠而不知近了！這些較早期的 Game 有許多是水準很不錯的，例如：Sirius 公司於 1983 年出品的 Repton ，Plasmania ，Bandit；Gebelli 公司 1983 年出品的 Neptune ；Broderbund 公司 1982 年出品的 Star Blazer ，Choplifter ，Serpentine 等等均是第一流的 Game ，無論在畫面、結構或娛樂效果上都能與新近出版的 Beach - Head Ⅰ、Ⅱ等一較上下而毫不遜色。

GOLDEN OLDIES 這個專欄就專門介紹這一系列所謂的「老」Game ，從遊戲的出版公司、作者、操作方法、提示及評語，爲您逐一做簡單的介紹，希望諸位玩家能夠藉著此一園地認識更多早期的 Game ，瞭解遊戲程式設計發展進步的情況，比較一下 1986 年的 Game 倒底在那一方面進步了，或許您將會發現除了老歌值得懷念之外，老 Game 亦是值得一玩的！

在「精訊電腦」創刊號中，我們將首先爲您介紹三個老 Game ，分別是 Softape 公司的兩個樸克牌遊戲及一個 Sirius 公司的動作射擊遊戲，這幾個 Game 均是該類型遊戲的頂尖作品之一。

21點 APPLE 21

遊戲名稱：APPLE 21

出版公司：SOFTAPE

APPLE 21 是作者BILL DEPEW 以 INTEGER BASIC 所設計的樸克 21點紙牌遊戲，由 SOFTAPE 公司於 1978 年間發行。在當時，能夠以 INTEGER BASIC設計出這麼一個造型細緻，結構又完美的紙牌遊戲，即使在 1986 年的今日，亦難找得到堪與比擬的樸克 21 點遊戲。

遊戲進行

在遊戲一開始時，你可以在螢幕上看到如下的畫面：



螢幕的下方會詢問你：

NUMBER OF PLAYERS (0 To 3) ?

這是電腦問你要有幾個人一道進行本遊戲，你可以輸入1～3，若是你選擇0，則便會立即離開遊戲進入 BASIC 。選擇1～3之後，螢幕下方又出現：

$ 1，$ 2，or $ 5 TABLE ?

這裏電腦總共給你三種枱面的選擇，$ 1 代表能下的最大賭注爲 100 元，$ 2的賭注最大爲 200 元，$ 5 則是賭注最多爲 500 元。

當你決定好之後，電腦螢幕上又會提示你：

FOR A NEW PLAYER HIT 'ESC'

若是你要增加參與的人數，可以壓下 ESC 鍵，最多可增加至 3 人。

接著電腦會先洗牌（ SHUFFLING)，洗完牌後你會看到螢幕上詢問你：

You're tapped #1 ······Need a loan ?

你是第 1 號，需要貸款嗎？

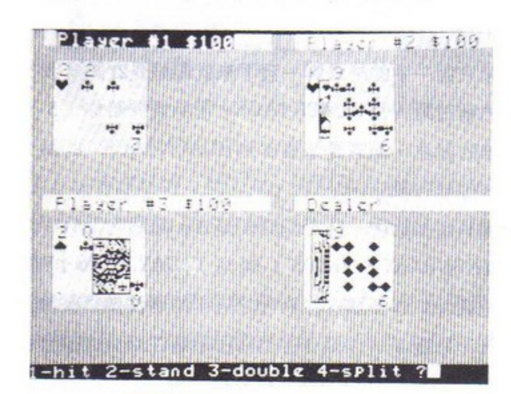
如果需要貸款，電腦會問你：

How much do you need (1 to 1000) ?

最多可貸款 1000 元。

然後便開始下注

YOU BET #1 ?



牌面的選擇

輸入你欲下注的金錢數額，電腦即着手發牌，隨著牌面的大小好壞，又有四種選擇：

1. HIT （再加一張牌）
2. STAND （不加牌）
3. DOUBLE （只加一張牌，並且賭注加倍）
4. SPLIT （將手中的牌分成兩份來賭，並且多加一倍的賭注）

• 如果你的手中有兩張大小相同的牌時，才允許你按4將牌分成兩份來賭，並多加一份賭注，也就是一次賭兩把牌。

• 如果你選1的話，電腦會再問：

1. HIT （再加一張牌）

2. STAND （不再加牌）

• 電腦會一直問到你不再加牌爲止，等到你不再加牌時，電腦就將他手中蓋著的一張牌翻開，這時雙方便一翻兩瞪眼，一決勝負了。

• 玩21點時，如果你一直加牌，直到點數超過了21點，那就不用比了，直接判定你輸。而若是你拿到了A這張牌，A可視爲你手上牌的總和來當成11點或1點，只要牌的總和超過21點，A便變成了1點，而花色牌（K.Q.J ）都永遠視爲10點。

• 如果第一手的兩張牌一發下來就剛好是21點，我們稱這對牌爲BLACKJACK，電腦便要賠你1.5倍的賭注，而若是電腦拿到BLACKJACK 的話，你就沒救了。

• 如果電腦的牌一開始翻開便是A，電腦會問你：

INSURANCE BETS（50%） DAY 2 To 1?

這表示你是否願意以百分之五十的賭注做爲保險，若是你贏了，你只會得到你所下賭注百分之五十的錢，如果你輸了，那你要多賠百分之五十的賭注。（雖不合理，但機率却微乎其微，何不嘗試看看？）

/編輯部

梭哈 DRAW POKER

遊戲名稱：DRAW POKER

出版公司：SOFTAPE

DRAW POKER 是 SOFTAPE 公司於1981年間推出的梭哈紙牌遊戲，作者爲KEN LABAW和BILL DEPEW兩人，其中BILL DEPEW 負責紙牌的造型設計，這個造型同時也爲多數紙牌類遊戲所採用，雖然其花色只有黑白兩種顏色，但其精緻的圖案除了略遜於1986 年的VIDEO VEGAS（賭城拉斯維加斯）之外，倒是在10 年之間打遍天下無敵手。SOFTAPE這個老牌的軟體公司亦曾出版過數個Game ，如SOLITATE POKER（金樸克）、APPLE 21（21點）、CRAPS、ROULETTE 、NIGHT CRAWLAR（大蜈蚣）、PHOTAR（大蜈蚣改良版）、BAKER'S TRILOGY等，其中DRAW POKER 是這家軟體公司所出品的紙牌遊戲類中，最具創意也最具有吸引力的一個，比如遊戲中的洗牌、切牌、下注在在都令人有身歷其境的感覺。

現在，我們就一道進入DRAW POKER的世界吧！

遊戲進行

• 進行DRAW POKER這個遊戲只需要Apple Ⅱ+，Apple Ⅱe 48k的主機記憶容量，及一台磁碟機，並可選擇使用搖桿或鍵盤操縱。

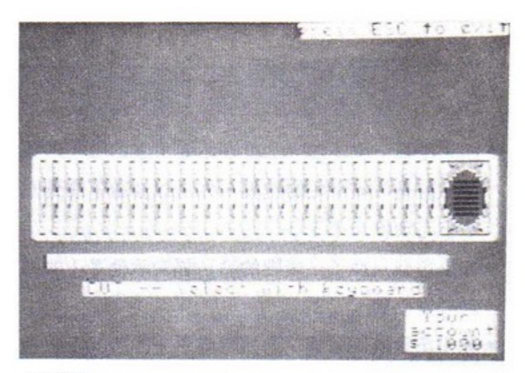
• 控制方法

P 鍵－使用搖桿操縱。

K 鍵－使用鍵盤操縱。

ESC 鍵－離開牌桌，核算輸贏金錢。

在遊戲進行當中，可隨時按下K鍵或P鍵來切換鍵盤或搖桿控制。在使用鍵盤時，以←，→鍵移動

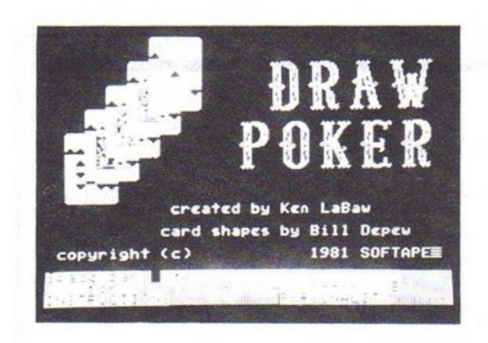


切牌

螢幕上的游標，以空白鍵來作決定。

在使用搖桿時，是以搖桿的上、下方向移動螢幕上的游標，以 1 號按鈕（第 2 個按鈕）來決定。

- 當遊戲載入後，你將可以在螢幕上看到如下的畫面。

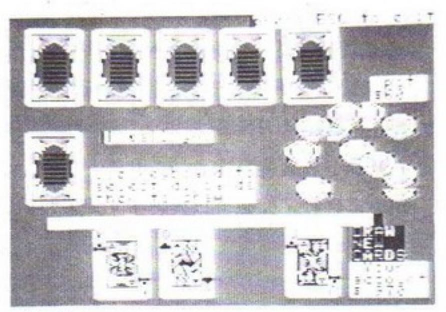


在畫面的下方有三項選擇，由左到右分別為：

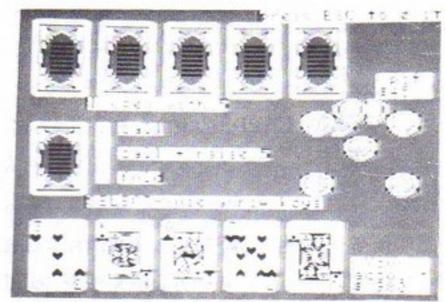
1. INSTRUCTIONS：遊戲的解說。
2. A：一個很保守的對手（下注很小心）。
3. B：一個很狡猾的對手（虛張聲勢，小心上他的當）。

這時你可以移動游標來選擇你的對手，隨即便可進入本遊戲。

- 然後，你可以從螢幕上看到電腦先生以極為熟練



換牌



電腦加注

的功夫快速洗牌。接下來，電腦會要求你左右移動游標，壓下 1 號按鈕或 [SPACE BAR] 以切牌（CUT）。

- 上了牌桌後，在螢幕右下角的 1000 元是電腦送給你的賭本（輸光就沒有了），螢幕右邊中央是放置雙方籌碼的地方。每一手牌，雙方必須各下 20 元的賭注：
- 螢幕上方為電腦的牌，下方為你的牌，右方的銅板是電腦和你下的賭注，右下方是你剩下的錢，每一手牌開始，其基本的賭注是 20 元。
- 這時畫面中央有三項選擇：
  1. CHECK：不加注，直接換牌。
  2. OPEN WITH 5：加注 5 元。
  3. FOLD：牌實在太差了，放棄。
- 當你要進行換牌之前，有時電腦會要求增加賭注，你可以繼續跟進加注（CALL ＋ RAISE 5）

，或是只答應跟進一次便換牌（CALL）。

1. CALL：只跟一次便換牌。

2. CALL ＋ RAISE 5：跟進後又向電腦要求加5元賭注。

3. FOLD：放棄這手牌。

- 一切決定好後，你便可以換牌了。只要將游標移到要換的那張牌上方，再按下搖桿的按鈕（或鍵盤上的 SPACE BAR ），那張牌便會消失。若是你不小心按錯了，只要游標還在該位置上，再壓一下按鈕（或 SPACE BAR ），那張牌便會再度出現。
- 選好要換的牌後，將游標移到最右邊，也就是 DRAW NEW CARDS的上方，壓下按鈕或鍵盤的 SPACE BAR 便會有新的牌出現在螢幕上。
- 這時便是一決勝負的時候了，你可以繼續下注，一直增加賭注，直到有一方心寒膽怯畏縮爲止。

玩家的心得

- 如果電腦一直下注，那就表示他手上的牌不小，當然若是你有十足的把握，你可以放膽下注到底（小心別輸光了！）
- 如果電腦只換了三張牌的話，那表示他手上的牌起碼有一對。
- 如果電腦換四張牌，而這時你手上的牌又不很好，那你可以用加注的方式來唬他，也許可令他心虛而放棄FOLD！（如果他也加注，可能就不太妙了）

／編輯部

附錄

- 以下是電腦回答訊息的意義：

1. I'LL STAND WITH THESE ：電腦不換牌，你得多加小心。
2. I CALL YOU ：電腦跟了，但不另加注。
3. I CALL AND RAISE YOU 5：電腦跟進，另外再加5元。
4. TOO MUCH FOR ME…… I'M OUT：電腦放棄這手牌。
5. DEALER TAKE 3 ：電腦換了三張牌（最後的數目不一定）。

- 梭哈的大小順序：

1. ROYAL FLUSH　同花大順（最大）
2. STRAIGHT FLUSH　同花順
3. FOUR OF A KIND　四條
4. FULL HOUSE　葫蘆（三條一對也）
5. FLUSH　同花
6. STRAIGHT　順
7. THREE OF A KIND　三條
8. TWO PAIR　二對
9. ONE PAIR　一對
10. LESS THAN A PAIR　沒對（最小）

末日戰機 *REPTON*

遊戲名稱：REPTON
出版公司：SIRIUS SOFTWARE，INC.

*REPTON*的故事

「緊急呼叫末日戰機，你聽到了嗎？」

「我聽到了，長官。」

「這是緊急狀況！敵人大舉來犯，正在攻擊REPTON！他們採取堅壁淸野，封鎖了REPTON，而且還不斷竊取我們的能源，準備建立一座作戰基地。末日戰機，你是我們唯一的希望！」

「我已經準備出發了，指揮官！」

「全速推進，末日戰機。記住，你……（卡滋聲）」

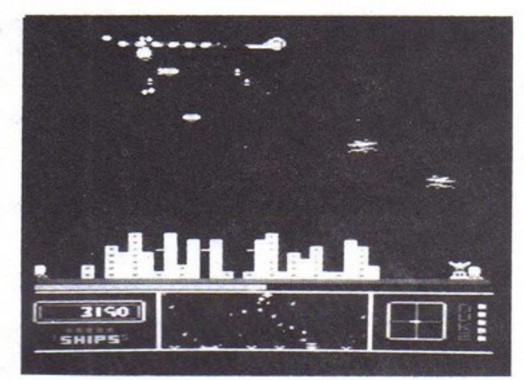
「指揮官?!請回答！指揮官？」

末日戰機能及時趕到，拯救REPTON 嗎？還是邪惡的入侵者早已攻下這座僅存的殖民地？只有一個方法能查明情況——末日戰機起飛！

抓緊末日戰機的控制把手，檢查機上的雷射砲，核子彈以及防護力場的狀況，你需要這些精良的設備來對抗入侵者。在REPTON 上方，你會碰到巡邏星和放單的戰鬥小艇。小心，別被四處亂飛的間諜衛星撞到了，也要提防敵人吸走REPTON 僅存的能源。記住！如果你死了，REPTON也就不保了！

遊戲簡介

REPTON是Sirius公司於1983年所推出的射擊遊戲，很不幸的，這家老牌軟體公司於1984 年發生財務危機之後，便不見其再有任何軟體的推出。因此，REPTON 可說是Sirius公司的絕響代表作之一。事實上，REPTON 可以稱得上是動作射擊遊戲之中的頂尖作品，不論是在畫面的處理、遊戲速度以及可玩性方面均有極爲優異的表現，若是你喜歡射擊遊戲，相信REPTON 絕對不會令你失望。



外星侵略者襲擊*REPTON*殖民地，
末日戰機升空迎敵。

末日戰機

在四面受敵，補給斷絕的情況下，REPTON 的唯一希望就是目前放置在Sirius 基地內的末日戰機了。這艘戰機具備了超強的武裝設備，有強力雷射砲、防護罩，以及一間原子彈放置室。

末日戰機上還有一具能源轉換器，當敵人的能源載運船正在吸取能源時，你可以飛入能源射線中阻止它的偷竊行動。成功之後，你可以把能源送回REPTON 的能源槽——只要飛過能場卽可。若你的原子彈用完了，亦可以在末日戰機得到能源後，將那份能源當做原子彈來使用。

敵人的基地

當REPTON 的能源用盡，或是敵方作戰基地建造完畢後，敵人的末日炸彈會毀掉所有地表上的生物，這時你將會被帶到敵人的地底基地作戰。

在敵人的基地內，如果你能連續射中他們的主發電機，使其爆炸，基地就會消失無踪，你便能夠返回地面，迎接另一批敵人。

祝好運！願REPTON 與你同在。

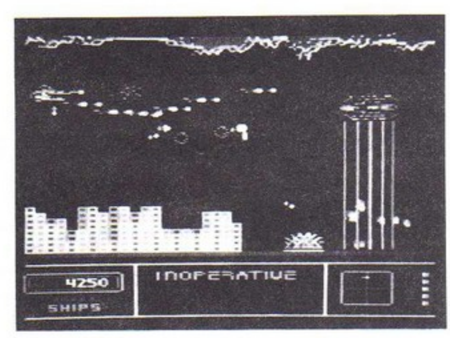
敵軍武裝配備

1. 巡邏星：一旦被擊中，立刻分裂成四架小型的戰鬥小艇。
2. 戰鬥小艇：由巡邏星分裂出來，具有超強的戰鬥能力。
3. 間諜衛星：不會採主動攻擊，不過要小心一點，別被它撞到了。
4. 入侵者：會偷取REPTON 的建築物，並送到合適的地點，幫助敵人建造作戰基地。
5. 奈狄射星：不定時在水平方向放出死亡射線。
6. 置雷機：會在你的通路上放置多枚的地雷，一觸即亡，小心點！
7. 能源載運船：會偷取REPTON 的能源。一旦竊取成功，得手的能源就會被敵人利用來建造作戰基地。
8. 飛彈：敵人基地的強力防衛武器。

末日戰機的控制鍵

鍵	功能
A	：上
Z	：下
S	：防護罩
RETURN	：原子彈
←	：左
→	：右
SPACE BAR	：發射雷射線

使用搖桿控制末日戰機，0 號鈕表發射雷射線，1 號鈕則是啓動防護罩，二者齊按則表示投下並引爆原子彈。



末日戰機奮力攻入敵人的能源供應中心。

其他控制鍵

鍵	功能
ESC	暫停及繼續切換開關。
CTRL - S	音效開關。
CTRL - R	重新開始遊戲。
CTRL - Q	回到示範畫面。
CTRL - X	交換X軸的控制方向。
CTRL - K	轉變成鍵盤控制。
CTRL - J	轉變成搖桿控制。
SPACE BAR	從示範畫面進入遊戲。

註：每加 5000 分，你就可多得一架末日戰機及一枚原子彈。

徐政棠

小啓：

本刊「試刊號」的 TOP 10 美國部分，第一名應爲ULTIMA Ⅳ 誤植爲ULTIMA Ⅵ，特此更正。

編輯部

劉老師專欄

如何在B型檔中執行DOS命令

—The B-File'S Dos Command Generator

Apple的DOS命令是一群有趣而神通廣大的頑皮鬼。有時候乖乖的很聽話，有時候却搗蛋的令你頭痛，不信的話，請試試看“拳王爭霸賽”的 DOS，怎樣？是不是很有學問？（＊註1）。在正常的DOS中，這群頑皮鬼的窩築在＄A 884－＄A 908 。在這一段記憶區中存放著 28 個DOS命令的大名，現在您可以想像得到，爲什麼DOS BOSS可以任意修改DOS COMMAND的原因了吧。現在我們不去研究如何去更改它們的名字，而讓我們來嘗試一下，如何在各種檔型中來執行DOS命令。

在A型檔的BASIC程式中，相信大家都很熟悉如何使用 DOS 命令。通常您只要以PRINT CHR＄(13)＋CHR＄(4)＋“DOS命令”就可以很容易地操作 DOS 命令了，但是却不可以直接將此敍述置於 GET 命令之後（＊註2），否則程式會失效。在BASIC程式中， DOS 命令是由一個 DOS 命令的控制碼所引發的，這個控制碼存放在＄AAB2，是一個十六進位的＄84（CTRL－D）。在正常操作下是不可以隨意更改這個控制碼的，否則原來以CTRL－D作控制碼的BASIC程式，將無法執行DOS 命令了。現在讓我們在鍵盤上打入

```
]CALL-151 RETURN
*9F83L    RETURN
```

接著您將看到如下的組合語言程式：

```
9F83-   AD 00 02    LDA   $0200—註一
9F86-   CD B2 AA    CMP   $AAB2—註二
9F89-   F0 0A       BEQ   $9F95—註三
9F8B-   A9 8D       LDA   #$8D
9F8D-   8D 00 02    STA   $0200
9F90-   A2 00       LDX   #$00
9F92-   8E 5A AA    STX   $AA5A
```

註一：從 Buffer 中取出命令的第一個碼。
註二：與＄AAB2中的DOS控制碼作比較。
註三：如果與 DOS 控制碼相同則進行 DOS 命令，否則跳出DOS。

原來這段程式是在檢查存放於$ AAB2 中的DOS命令控制碼，所以您只要更改$AAB2中的內容，就可製造出一個非CTRL—D所控制的 DOS 了。例如，您將$AAB2改爲$83，再寫一段BASIC程式如下：

```
10  TEXT : HOME
20 C$ =  CHR$ (3): REM CTRL-C
30  PRINT C$;"CATALOG"
```

然後，放入一片空白磁片在磁碟機中，再鍵入 INIT HELLO RETURN 這樣，您就擁有一張以CTRL—C作控制碼的 DOS 了。當然，其他以CTRL—D 作控制碼的正常 DOS 程式，是無法在這個修改過的DOS下執行DOS命令了。

嗨！再讓你傷腦筋一下吧，請將DOS中的$9D20位址值由$ 12 改成$DO。改好之後，請您鍵入“LOAD HELLO”，怎麼樣？奇怪吧！欲知詳情，請看下期“DOS COMMAND TABLE的應用”。

在磁片中我們常常看到檔名前面有個“T”字的T型檔，它通常是文數字的資料檔，但也有可能是立即執行檔，也就是所謂的 EXECUTION檔。您只要鍵入EXEC檔名RETURN，則電腦會立即讀取該T型檔中的命令，而從Buffer中連續發出DOS或BASIC的命令。而且會自動執行。更妙的是，執行後卻毫無程式遺跡可尋，眞是來無影去無踪。然而，我們要如何才能建立一個T型檔來執行DOS命令呢？

首先我們要以開檔的方式來建立一個T型檔，然後再寫檔、關檔以完成建立T型檔之程序。例如我們要將：

“POKE 1012,0”

“TEXT:HOME ”

“BRUN CHECK”

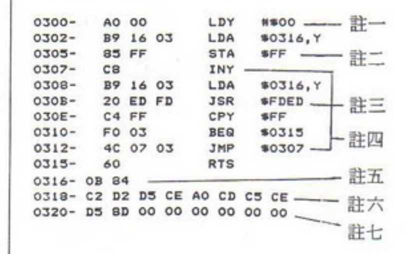
“RUN MENU” 等BASIC敍述建立成一個自動執行的T型檔，可由下列的BASIC程式來製造。

```
10 D$ =  CHR$ (4): REM CTRL-D
20  PRINT D$;"OPEN AUTOEXEC"
30  PRINT D$;"WRITE AUTOEXEC"
40  PRINT "POKE1012,0"
50  PRINT "TEXT:HOME"
60  PRINT "BRUN CHECK"
70  PRINT "RUN MENU"
80  PRINT D$;"CLOSE AUTOEXEC"
90  END
```

當這個BASIC程式RUN完之後，您將看到磁片上多了一個檔名叫做AUTOEXEC的T型檔，這個檔可由EXEC AUTOEXEC RETURN來執行。在執行期間是無法以CTRL—C或RESET來中斷的，當 POKE 1012,0之後，按下RESET鍵，則系統會RESTART ，磁碟機也會REBOOT。

現在，我們進入主題，如何以B型檔來執行DOS命令呢？其實這是很容易的事。記得嗎？前面提到在A型檔中以PRINT CHR$(13)+CHR$(4)+” DOS 命令”來執行 DOS 命令，所以我們只要以組合語言寫一段和上述相同的程式，就OK了！

在監督系統中有一個叫COUT的副程式，它的功用很像BASIC程式中的PRINT指令。COUT的進入位址在$FDED，當執行COUT副程式時，它會將A累積器中所存之BYTE值轉換成ASCII碼，然後印出該 ASCII 碼所對應之文數字於螢幕上。這是不是很像 PRINT指令呢？好，現在就讓我們應用COUT來寫一段“BRUN MENU”的組合語言程式吧。該程式置於$300，LIST如下：



```
0300-   A0 00       LDY   #$00     —— 註一
0302-   B9 16 03    LDA   $0316,Y
0305-   85 FF       STA   $FF      —— 註二
0307-   C8          INY
0308-   B9 16 03    LDA   $0316,Y
030B-   20 ED FD    JSR   $FDED    —— 註三
030E-   C4 FF       CPY   $FF
0310-   F0 03       BEQ   $0315    —— 註四
0312-   4C 07 03    JMP   $0307
0315-   60          RTS
0316- 0B 84                        —— 註五
0318- C2 D2 D5 CE A0 CD C5 CE      —— 註六
0320- D5 8D 00 00 00 00 00 00      —— 註七
```

註一：Y＝0B

註二：存放DOS命令字串長度。

註三：COUT，執行PRINT之功能。

註四：從$316連續取Y個BYTE進入COUT執行。

註五：0B表示DOS命令長度爲11個字，84爲CTRL—D。

註六：“BRUN MENU”的HI—ASCII碼。

註七：8D是＜RETURN＞。

這一小段程式您只要改變 \$ 316～\$ 321 位址中的內容，您將可以此B型檔來執行所有 DOS 命令了。所以我們可以設計一個BASIC程式專門來改變 \$ 316 位址後之內容，以達到執行各種不同 DOS 命令的要求，這豈不是太棒了嗎？好！我們暫且將這個會製造以B型檔來執行各種DOS命令的BASIC程式定名爲 "THE B-FILE'S DOS COMMAND GENERATOR"，怎樣？還滿意嗎？現在將這個程式的LIST如右。唷！閣下的御手在鍵盤上又有得累囉！

程式執行後，您將在螢幕上看到如下之畫面，它告訴你存在記憶體中的DOS命令爲 "BRUN MENU"，並請你輸入新的 DOS命令，以便建立DOS命令的B型檔。

```
\-------------------/
! THE B-FILE'S DOS  !
! COMMAND GENERATOR !
/-------------------\

==================================

      THE CURRENT DOS COMMAND IS :
                -------------
                ! BRUN MENU !
                -------------

ENTER DOS COMMAND=>

----------------------------------
```

現在，若你在 ENTER DOS COMMAND＝＞ 的地方輸入 "RUN HELLO" 之後，繼續執行，您將看到如下的畫面：

```
10  REM *=* DOS.COMMAND UTY *=*
20  REM *=*   BY:C.S. LIU   *=*
30  REM *=* (C) 08/01 1986  *=*

40  ONERR  GOTO 110
50 AO = 768:AC = 792
60  TEXT : HOME :S$ = "": FOR I = 1 TO 19:S$ = S$ +
   "-": NEXT I
70  INVERSE : VTAB 2: HTAB 10: PRINT "\";S$;"/"
80  VTAB 3: HTAB 10: PRINT "! THE B-FILE'S DOS  !": VTAB
   4: HTAB 10: PRINT "! COMMAND GENERATOR !"
90  VTAB 5: HTAB 10: PRINT "/";S$;"\": NORMAL
100  GOSUB 350: PRINT  CHR$ (4);"MON CIO"
110  PRINT : POKE 34,6: HOME : FOR I = 1 TO 40: PRINT
   "=";: NEXT I: PRINT
120 C$ = "":H$ = ""
130 H$ =  CHR$ ( PEEK (AC) - 128): IF H$ =  CHR$ (13
   ) THEN AC = 792: GOTO 150
140 C$ = C$ + H$:AC = AC + 1: GOTO 130
150  PRINT  TAB( 7);"THE CURRENT DOS COMMAND IS :"
160 L =  LEN (C$):L1 =  INT (L / 2)
170  PRINT  TAB( 18 - L1);: FOR I = 1 TO L + 4: PRINT
   "-";: NEXT I: PRINT
180  PRINT  TAB( 18 - L1);"! ";: INVERSE : PRINT C$;
   : NORMAL : PRINT " !"
190  PRINT  TAB( 18 - L1);: FOR I = 1 TO L + 4: PRINT
   "-";: NEXT I
200  PRINT : PRINT : PRINT "ENTER DOS COMMAND=>": PRINT
   : PRINT
210  FOR I = 1 TO 40: PRINT "-";: NEXT I: CALL  - 99
   8: CALL  - 998
220 Q$ = ""
230  GET R$: PRINT R$;: IF R$ =  CHR$ (13) THEN 260
240 Q$ = Q$ + R$
250  GOTO 230
260  PRINT : PRINT  TAB( 7);"IS THAT ALL RIGHT?(Y/N)
   :";: GET R$: PRINT R$: IF R$ = "N" THEN 110
270 L =  LEN (Q$):A = 1: POKE 790,L + 2
280  POKE AC + A - 1, ASC ( MID$ (Q$,A,1)) + 128
290 A = A + 1: IF A > L THEN  POKE AC + A - 1,141:AC
    = 792: GOTO 310
300  GOTO 280
310  PRINT : INVERSE : HTAB 4: PRINT  CHR$ (7) +  CHR$
   (7) +  CHR$ (7) + " INSERT DATA DISK TO SAVE DOS.
   COM ": NORMAL
320  PRINT : PRINT  TAB( 4);"PRESS ANYKEY TO CONTINU
   E=>";: GET R$: PRINT
330  PRINT  CHR$ (13) +  CHR$ (4);"BSAVE DOS.COM(";Q
   $;"),A$300,L";L + 26
340  GOTO 110
350  FOR A = 768 TO 801: READ X: POKE A,X: NEXT : RETURN

360  DATA 160,0,185,22,3,133,255,200,185,22,3,32,237
   ,253,196,255,240,3,76,7,3,96,11,132,194,210,213,2
   06,160,205,197,206,213,141
65535  REM


====================

DESIGNED BY:C.S. LIU

====================
```

```
          \--------------------/
          ! THE B-FILE'S DOS   !
          ! COMMAND GENERATOR  !
          /--------------------\
======================================

     THE CURRENT DOS COMMAND IS :
              -------------
              ! BRUN MENU !
              -------------

ENTER DOS COMMAND=>

RUN HELLO
--------------------------------------
     IS THAT ALL RIGHT?(Y/N):Y

   INSERT DATA DISK TO SAVE DOS.COM

  PRESS ANYKEY TO CONTINUE=>

BSAVE DOS.COM(RUN HELLO),A$300,L35
```

若您輸入的 DOS 命令無誤，您可放入一片DOS 3.3 的資料磁片在磁碟機中，然後按一下任何鍵，則在螢幕最下面一行將顯示出“BSAVE DOS.COM (RUN HELLO), A$ 300, L 35”的字樣，同時磁碟機也亮燈轉動。此時已將DOS命令的B型檔存入您的資料磁片中了，您只要CATALOG 一下便可看到磁片中多了一個“DOS·COM (RUN HELLO)”的B型檔，這個B檔是可以直接BRUN以執行DOS命令的。

各位讀友，在下揮筆至此也有點累了，想要歇筆而又欲罷不能。然而長篇臭蓋，不如簡短精要；最後，歡迎大家多多來信，提出問題來共同研究，祈能拋磚引玉紛紛來稿，讓大家有更好、水準更高的作品欣賞。

＊註1：拳王爭覇賽的 DOS 是一個修改過的 DOS，其特點是將第 17 軌的VTOC及CATALOG 全部與 $A5作互斥或(EOR)。其關鍵程式存在其DOS的 $BA69～$BA95 中。現將此段程式LIST如下：

這段程式供其DOS兩處作JSR。

BDB9－JSR $BA69

BE40－JSR $BA85。

＊註2：這是 DOS 3.3的一個BUG，在GET指令後會使 DOS 命令無法以PRINT來執行。在 DOS3.3 手册第 54 頁中，您可發現如下的資料：

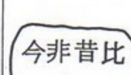
(1)在NOMON CIO之下，GET指令之後所PRINT的第一個字元，將無法輸出在螢幕上。

```
BA69-   AD 78 04    LDA   $0478
BA6C-   C9 11       CMP   #$11
BA6E-   F0 03       BEQ   $BA73
BA70-   4C 00 B8    JMP   $B800
BA73-   20 79 BA    JSR   $BA79
BA76-   4C 00 B8    JMP   $B800
BA79-   A0 00       LDY   #$00
BA7B-   B1 3E       LDA   ($3E),Y
BA7D-   49 A5       EOR   #$A5
BA7F-   91 3E       STA   ($3E),Y
BA81-   C8          INY
BA82-   D0 F7       BNE   $BA7B
BA84-   60          RTS
BA85-   AD 78 04    LDA   $0478
BA88-   C9 11       CMP   #$11
BA8A-   F0 03       BEQ   $BA8F
BA8C-   4C C2 B8    JMP   $B8C2
BA8F-   20 C2 B8    JSR   $B8C2
BA92-   20 79 BA    JSR   $BA79
BA95-   60          RTS
```

(2)在MON CIO之下，GET指令之後所PRINT的第一個字元便可出現在螢幕上。

劉陳祥





今非昔比

忘記做家庭作業的常用藉口，在過去是「它被狗吃掉了」，而現在則是「磁片被洗掉了」。



錯把馮京當馬涼

管區王警員來查戶口，是時，辦公室電話鈴響，小李拿起聽筒：

「喂！精訊。」

「請問在玩“忍者秘術”時，看到警衞來了怎麼辦？」

「很簡單，你把那些警衞都殺掉。」

王警員一聽瞪著大眼，一把抓住小李：

「你叫什麼名字？」

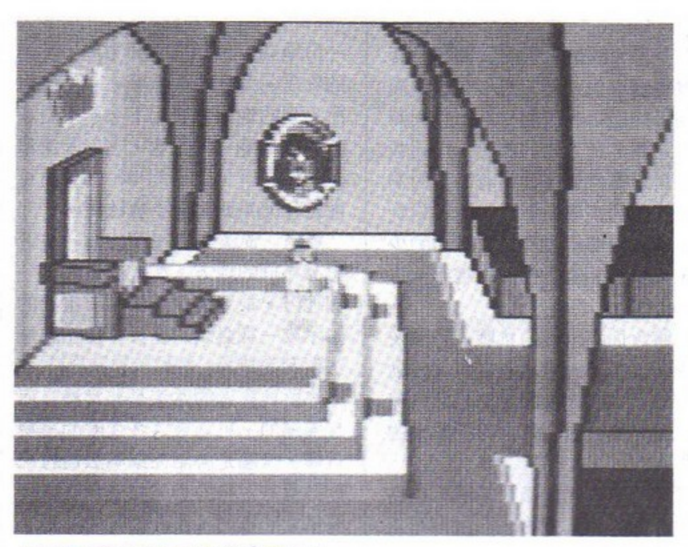
國王密使Ⅱ・
——王者之戀



在Apple Ⅱe 上，使用双倍解析的遊戲，莫過於Sierra On-Line公司所撰寫的一連串文字冒險遊戲了。其中的King's Quest (國王密使）已在1985年出版說明書，只可惜由於擁有Ⅱe 的玩家太少，使得銷路不佳，實在是非常遺憾。

緊接著，Sierra On-Line公司又推出「國王密使」的續集：國王密使Ⅱ—王者之戀(Romancing The Throne)。此遊戲較「國王密使」又改進了不少，其中加上了動態的背景，更令人有身歷其境的感覺。

本期遊戲說明篇將介紹「國王密使Ⅱ」的故事背景、基本配備、如何下達命令、如何儲存遊戲、以及字彙集和問題篇，而把解答留至下期刊出。希望各位玩家發揮您的想像力和智慧，幫助格拉漢國王排除萬難，克服危機，找到他心愛的新娘，共同治理Daventry！



格拉漢國王望著鏡裏的夢中人

王者之戀

很久很久以前，當動物悠遊漫步林間，和人類和平相處的時代，屹立著一個美麗的王國，名叫Daventry。這個國家的國王名叫格拉漢，他曾經以他無比的勇氣和機智，收回Daventry 國內的三件寶物，因而獲得了前國王愛德華的王座。現在格拉漢王靠著 Daventry 國內的三件寶物——可告知未來的魔鏡，無盡財富的寶箱，以及無敵的靈盾，和平地治理著 Daventry，在他仁慈的統治下，Daventry 成了一個繁榮富庶的國家。

就在格拉漢王繼承王位一年後，格拉漢走到魔鏡前做未來預測時，他吃了一驚。因爲魔鏡上出現了一個非常熟悉的面孔——前愛德華王，正在對他微笑。

愛德華王說話了：「格拉漢，現在你的國家已經十分强盛了，這得感謝你找回了三件國寶，以及你賢明的領導。但是，如果你不準備一位王位繼承人，這個國家會再度衰弱下去。結婚吧！我兒，給你的人民一位王子，會使他們心安的。」

影像消失了。魔鏡前的格拉漢王陷入了沉思，他在考慮適合Daventry的皇后的條件。之後，他去請教了Gerwain — Daventry 最聰明的牧師。

「她必須非常完美，而且善良，這樣她才會愛我的子民，而我的子民也會尊敬她。」格拉漢說：「她必須非常聰明，我才能和她共商國事，解決我的困難。最重要是她要有一顆仁愛的心，帶給我舒適的生活，我希望我的皇后內心的靈魂和她的外貌一樣的美麗。」

Gerwain 建議格拉漢舉行一個慶祝會，邀請國內所有適婚年齡的女孩子參加。他可以在宴會中和心中相儀的少女交談，並加以觀察，從中找出一位符合格拉漢條件的皇后。

邀請函以最快的速度送達全國各地，使得整個王國的注意力全部集中到這個慶祝大會上。Daventry 國內各地的少女，紛紛集中到會場。有高的、矮的、瘦的、胖的、快活的、沈靜的、嬌美的、淸麗脫俗的。這些女士來自各個生活階層，從公爵或伯爵的千金，到山谷內的養鵝少女，及城堡厨房內洗碗的女工。她們都有一項共同的願望：她們都非常欣賞這位英俊的國王，並渴望自己能抓住他的目光。她們心中都知道國王在找尋一位皇后，所以她們都以顫抖的心情，期望和迷人的格拉漢結爲夫妻。

當這個慶祝會擧行過後，格拉漢非但不見歡愉，反倒日漸憂鬱，原來她們沒有一位符合他的理想。有位少女是斜視，另一位對看到的一切都亂下定語，一位是太害羞，而另一位不論和她說什麼，總是格格的笑得不停。她們都各有一些缺點，使得國王覺得他的賓客和他的理想差了一段距離。在慶祝會結束後，他回到自己的房間感到非常地沮喪。

「我的王國內居住了數百位可愛的少女，」他嘆息著：「爲什麼在她們之中，沒有一位能觸及我的心弦？!」

在他問這個問題時，格拉漢王正站在魔鏡的旁邊，他晃眼一看，注意到魔鏡的鏡面突然無法理釋的模糊起來。

迷濛的影像慢慢的淸楚了。在那一刻，格拉漢王面對著他今生看過最美的少女。她有褐色的長髮，眼睛如深夜中閃爍的星辰，皮膚散發

珍珠般的光澤，啊！沒有任何玫瑰比她的臉頰更紅潤，然而她美麗的嘴唇低下，顯得十分悲傷。

她站在一個窗戶前，除了被微風吹動的秀髮外，全身幾乎凝立不動。一顆眼淚從她的眼中落下，停在她面頰上閃爍著，像是一顆鑽石放在天鵝絨上。她舉起一隻手將它擦去，而格拉漢的心為她這優美的舉動顫動了一下。

國王的心突然興起一股莫名的興奮感，他知道這就是他長久以來所等待的那位少女——他未來的皇后。他要找到她並送給她一個溫柔的微笑，他要將她環繞在自己的雙臂裏，保護她永遠地脫離憂愁和麻煩。他渴望地請教魔鏡。

「聰明的魔鏡啊！」格拉漢說：「我已立誓要這位女士做我的妻子，我在何處可以找到她？」

鏡面又再度模糊了，而且傳出了一個聲音：「這位少女名叫Valanice，她是Kolyma 國的居民，她的美德並不遜於她的美貌。然而妒忌的老太婆Hagatha 把 Valanice 鎖在魔法大陸內，並將她幽禁在紫水晶塔內，由兇殘的野獸看守著。」

「我必須拯救她。」格拉漢說：「我要怎樣才能找到魔法大陸？」

「你必須到Kolyma 國 四處旅遊，」魔鏡說：「在旅途中，你要找到一把能打開三道門的鑰匙，這三道門是唯一通往魔法大陸的通道……。」

聲音消失，魔鏡也恢復平常了，格拉漢又陷入了沉思中。要他放棄Valanice是不可能，他正思索那些鑰匙在何處？而對自己的安危早已置之不顧了。最後，他準備妥當，便離開了 Daventry，到 Kolyma國去進行他的愛情之旅。

只有你，我的大膽的冒險者，有這股力量完成這個傳說，和格拉漢王同行找出那些魔法鑰匙。你們將會遭遇到各種人物的傳說，民間故事及神幻事件也需要搜尋地底的洞穴，陰森的高塔及海洋中的神幻世界。請你幫助格拉漢拯救被困的少女，使他能相偕愛侶共同携手治理 Daventry。

你將會面臨困難的挑戰、恐嚇及威脅。集中你的力量及勇氣，移動所有的石頭後才離開，探測每一塊林蔭道，你的耐心將會得到很大的報酬。

研究所有古代知識及暗示，在路上儘可能的收集寶物——所有可能適合皇后的寶物。

將你的進度畫下來

你和格拉漢王若不把你們的進度畫下來，將無法完成這項預言，畫一份地圖表示通往不同方向，找到的物品，危險的區域等——任何你所看到的地面都標記下來。不要認為你穿越過一塊陸地，它就永遠都是那個樣子，在Kolyma 的居民可能是任何東西，但不會改變。

還有，試著對每一個方向，畫下所有不同的地方。如果你遺失了一塊地方，很可能會遺失一項重要的暗示或一樣必須的工具，使任務無法順利完成。

你所要經過的路途是非常漫長而且遙遠的，可能被許多危險的事物攻擊，無論是神話性或魔法性的。你必須有足夠的智慧知道什麼時候要站立和戰鬥，及什麼時候逃走。但得注意點——你可能在想像不到的地方獲得幫助。

現在走吧，記著——眞愛將克服一切。

遊戲基本配備

APPLE	IBM
●Apple Ⅱe或Ⅱc	●IBM PC 或 PCjr
●128 K	●128 K
●Apple Ⅱe 上需要插上80行64K輔助記憶卡	●監視器一台，最好以具彩色能力為佳
●監視器，最好以具色彩能力為佳	●磁碟機一台
●磁碟機一台	●搖桿一支
●搖桿一支	●空白磁碟片一片
●空白磁碟片一片	

如何下達命令

- 你的電腦便如同你的雙手、雙眼和雙耳。你可以用一個或二個字，甚至整個句子來下達命令。除非在螢幕上另有指示，否則在每個命令之後，都要按下 RETURN 鍵（或 ENTER 鍵）。
- 利用搖桿或鍵盤，可使格拉漢國王往東、西、南、北和對角線來回移動，甚至某些時候要上、下移動。如果你使用鍵盤控制，要使他停止時，只要再按一次剛才你所按下的方向鍵即可。
- 要使格拉漢國王游泳，你必須在電腦上下達游泳的命令，輸入：

SWIM（你也可以按下搖桿上的1號按鈕，使格拉漢國王開始游泳。）

- 你可能會遇到一些其他人物。如果你想和他們交談。例如輸入：

TALK TO THE GIRL

- 你可能會需要一些物品，以便在途中解決難題。要拿取物品。例如輸入：

GET THE RING

- 仔細觀察所有的物品。例如輸入：

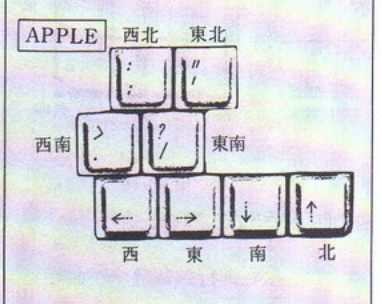
LOOK AT THE RING

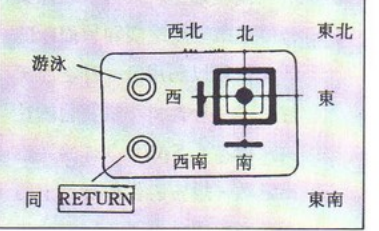
- 要將路上找到的物品給予某人時。例如輸入：

GIVE THE BASKET TO THE GIRL

註

：如果電腦出現了太多文字訊息時，電腦會發出"嘟"的聲音，要求你按下 RETURN 鍵。





載入遊戲

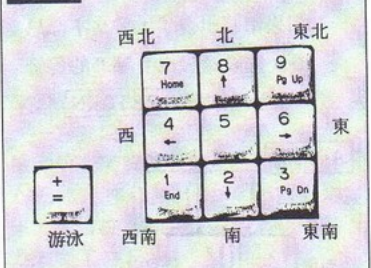
1. 將King's Quest Ⅱ 遊戲磁碟片Disk 1 標籤朝上，置入磁碟機之中，關上磁碟機門。
2. 打開監視器及主機電源開關。
3. 隔一會兒即可看到抬頭畫面，壓下任何一鍵二次，程式會通知你把磁片翻面，再按下 RETURN 鍵，即可進入遊戲之中。

APPLE

如果遊戲無法正確的載入，則檢查你的電腦系統是否合於下列要求：

- 正如磁碟片上註明的，你需要128 K的記憶容量，並且限定於Apple Ⅱe 和Apple Ⅱc 才能進行這個遊戲。當然，無論如何在你的 Apple Ⅱ＋上／加插任何的128K 擴充卡，均無法使本遊戲載入的。
- 列表機介面卡及其他的介面卡有時候也會影響本程式。這時，你必須將所有的介面卡自後方插槽中取下——當然，磁碟機介面卡和64K記憶擴充卡是必須留下來的。
- 早期的APPLE Ⅱe 電腦是採用A母板，和目前的APPLE Ⅱ₊ 一樣，只能處理標準的高解析度圖形（STANDARD HI-RES GRAPHIC），然而要處理KING'S QUEST 中的複雜雙倍解析度的圖形（DOUBLE HI-RES GRAPHIC），你就必須採用B母板，APPLE 公司在後來推出的APPLE Ⅱe 上已改採用B母板。因此，你的APPLE Ⅱe 若爲A母板，請就近向購買的經銷商更換你的主機板，而若你的APPLE Ⅱe若爲原廠APPLE 公司出品，APPLE 公司已授權你的電腦經銷商，替你免費將A母板換成B母板。

IBM



如何儲存遊戲

你在進行遊戲時，不必在每次開機後都重新來過。在你要暫停遊戲，將電腦關掉而離開時，你可以利用另一片空白磁片，或一片資料不重要的磁片，來儲存（ SAVE ）你的遊戲。當然，這會將你舊磁片上的原有資料給破壞了。儲存的步驟如下：

1. 你必須將用來儲存遊戲的磁片先格式化（ Format ）一遍，但每片資料磁片只須在最初時作一次格式化的工作即可。

APPLE

在遊戲進行的任何時間，只要輸入 INIT DISK，再依螢幕上的指示即可製造出一片資料磁片。

IBM

在遊戲進行之前，先置入MS DOS系統磁片，輸入FORMAT B：再將一片空白磁片放入B磁碟機中、按下 [ENTER] 即可。

2. 你可以在遊戲進行的任何時間儲存你的成果。如果你經常將遊戲的某階段儲存下來，你便可以不須每一次都重新開始遊戲，也可以使格拉漢國王少遭受一些不幸的意外。輸入SAVE GAME 之後，電腦會要求你再輸入A ～ Z 任一個字母，做爲儲存遊戲的代號識別。然後把用來儲存遊戲的資料磁片放入磁碟機，按下 [RETURN] 鍵（或 [ENTER] 鍵）。

3. 要重新取回上次儲存的遊戲，只須在遊戲開始後的任何時間內，輸入RESTORE GAME，然後輸入識別字母（儲存時所使用的 A ～ Z 字母中的任一個），再把資料磁片放入磁碟機，按下 [RETURN] 鍵（或 [ENTER] 鍵），依螢幕上的指示再將KING'S QUEST Ⅱ磁碟片置入磁碟機中。如此，你便可以從上次中斷的那一點，繼續進行遊戲。

特殊控制鍵

爲節省輸入的時間，你可以使用下列功能鍵來完成相同的命令：

	鍵	功能
APPLE	ESC	暫停遊戲。
	TAB	檢視格拉漢國王的攜帶物品及得分。
	1	音效開關。
	3	儲存遊戲（ SAVE GAME ），再輸入 A ～ Z 。
	5	取回遊戲（ RESTORE GAME ）再輸入 A ～ Z 。
	7	重新開始（ RESTART GAME ）。
	9	重新顯示上個指令。
	=	游泳。
IBM	ESC	暫停遊戲。
	TAB	檢視格拉漢國王的攜帶物品及得分。
	F1	音效開關。
	F3	儲存遊戲（ SAVE GAME ），再輸入 A ～ Z 。
	F5	取回遊戲（ RESTORE GAME ），再輸入 A ～ Z 。
	F7	重新開始（ RESTART GAME ）開關。
	F9	重新顯示上個指令。
	=	游泳。

字彙集

動詞

LOOK	觀看
READ	閱讀
OPEN	開啓
GET	拿取
TAKE	拿取
DRINK	喝
LOOK UNDER	看…之下
GIVE B TO A	把B物品送給A人
RIDE	騎乘
WAVE	搖動
UNLOCK	開鎖
TALK TO A	和A交談
KNOCK	敲
POLISH	擦拭
KILL	殺死
THROW X TO Y	把X物品丢往Y
WEAR	穿上
EAT	吃下
PULL	拉出
LIGHT	點亮
TOSS	同THROW
SAY	說
KISS	親吻
COVER	蓋上
PRAY	祈禱

名詞

CAVE	洞穴
TREE	樹木
BOUQUET OF FLOWERS	一束花
BASKET OF GOODIES	一籃美味的食品
MERMAID	美人魚
MAILBOX	信箱
DOOR	門
MAGIC DOOR	魔術門
INSCRIPTION	銘文
BRIDGE	橋樑
CHASM	深壑
FAIRY	仙女
POISON LAKE	毒湖
SPELL	咒語
MONASTERY	修道院
LAKE	湖泊
MONK	僧人
POT OF CHICKEN SOUP	雞湯
BRACELET	手鐲
NECKLACE	項鍊
BROOCH	胸針
EARRINGS	耳環
TIARA	頭冠
NET	漁網
GOLDEN FISH	黃金魚
SMOKED HAM	燻肉
AMULET	護身符
MALLET	槌子
STAKE	椿子
RUBY RIHG	紅寶石戒指
BLACK CLOAK	黑斗篷
SILVER CROSS	銀十字架
CANDLE	蠟燭
SILVER KEY	銀鑰匙
GOLD KEY	金鑰匙
TRIDENT	三叉戟
BIRD CAGE	鳥籠
NIGHTINGALE	夜鶯
MAGIC LAMP	神燈
CARPET	毛毯
SWORD	劍
LEATHER BRIDLE	皮製馬具
SUGER CUBE	方糖
RED RIDIHG HOOD	小紅帽
GRANDMA	祖母
HAGATHA	女巫
SEAHORSE	海馬
BOTTLE	瓶子
NEPTURE	海神
CLOTH	布
HOLE	洞
WINGED HORSE	飛馬
SNAKE	蛇
COUNT DRACULA	吸血鬼大名
DWARF	矮人
CHEST	箱子
LION	獅子
WATERFALL	瀑布
VALANICE	格拉漢王的夢中情人
ENCHANTER	邪惡巫師

絕妙的暗示集

若你沒有KING'S QUEST Ⅱ這套磁片（IBM PC 版二張磁片，Apple Ⅱe 版三張五面磁片），你可以到精訊資訊公司購買。該公司所購買原版磁片，保證不會"當機"！

國王密使Ⅱ原版磁片寄來時，裡面有一張廣告。廣告上說國王密使Ⅱ有出版Hint Book（暗示集）。在筆者千催百喚之下，才讓該公司的採購名單上多了這個名字。結果寄回來後，一打開，裡面的文章居然是：［　　　　］（一片空白）

我第一個反應是——上當了！一本書花了$7.95美金，折合台幣約320元！加上運費與稅金，差不多有400～500元！在失望之餘，我向採購員問：「就這樣？」

「對啊！呃……，還有一隻筆。"原版"的筆啊！」

我找一張白紙試了一下，「什麼都畫不出來嘛！」

「會不會是消除原子筆油的特殊染料，讓你更正用的？」

「我在你臉上畫一道試試看！我早試過啦！無效。」

「眞的上當了？」

「似乎如此。」

「都是你的錯！」

「我怎麼會知道！」

就這樣，沒有人再去注意暗示集

，只把它當原版似的“供”起來。

二天之後，我靈機一動，衝到公司拿了暗示集及筆，跑到裡面的房間，把暗示集透光一照—NOTHIHG！不死心的我，打開那支筆的筆套，這時才注意到筆頭不是尖的，是特意修成扁平狀。我把筆放在方格的左邊，慢慢的向右劃去。二秒之後，我就像瘋了似的把採購員拉進來，指著剛剛畫過的地方。方格內出現了一道淡紅色的字跡，正是那個問題的答案。

眞相大白，沒有人會認爲那份暗示集太貴，反而還覺得相當便宜。暗示集內將整個遊戲徹底剖析，連得分方法的多寡都講得一淸二楚。以下就是暗示集的內容。由於各方面的因素，我們無法用隱形墨水印刷，再附上一支筆。所以只好把問題和答案分開，請讀者自行對照。





問題篇

一般性問題

Q1：我只能在四處走走，不知道要怎麼辦？我該怎麼做？一定有比四處逛的事好做吧?!

Q2：這個遊戲進行速度太快（太慢）了！

Q3：我如何觀察身上攜帶的東西？

Q4：我如何放下物品？

Q5：我是第一個“失敗之王”嗎？我對一直沒有進展的遊戲已經十分厭煩了。我那裡做錯了？

Q6：格拉漢王如何攜帶身上的裝備？

打開第一道魔術門

A：Kolyma 大陸上

Q1：一旦我騎上飛翔龜，我如何下來？

Q2：我在海中游太遠，結果淹死了！

Q3：我看到毒湖中有一個小島。我相信一定有辦法到那裡去。但是，要怎麼過去呢？

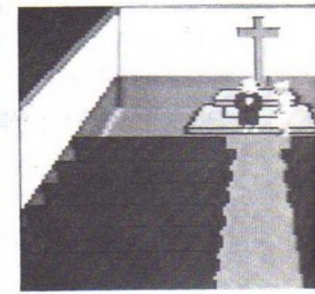
Q4：如果那座搖擺破橋每次都在我腳下崩塌，那我怎能結束這個遊戲？

Q5：我找到了一條牽豬繩，但我不知道要如何使用它？

Q6：我如何使古物店開門？

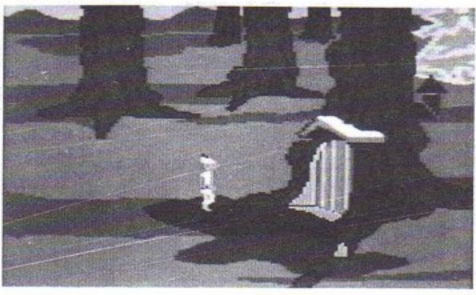
Q7：我在教堂裡找不到任何值得偸取的東西。





(左)嚐嚐雞湯的美味
(中)教堂裏的僧侶爲你祈福
(右一)第二道魔術門
(右二)海神的王國





(左)格拉漢王在海邊茫然四望
(中)滿臉愁容的小紅帽
(右)小矮人的住處

Q_8：在祖母的床上有一隻狼！

Q_9：祖母躺在床上！（但，我仍不知道該做什麼！）

Q_{10}：我如何弄一杯祖母想要的茶？

Q_{11}：夠了，我絕望了！我是付過錢的！我要知道如何打開門！而且，我現在就要知道！

B：海神的王國

Q_1：我如何才能游到海神那裡？我要怎樣才能潛得夠深，找到海神的住處？

Q_2：我要怎樣才能使美人魚載我到海神那裡？

Q_3：我和海神在一起，但無事可做，只好離開。

Q_4：海神快令我發瘋了！（瘋得很厲害！）

C： Kolyma 附近能碰到的人物

(1)小紅帽

Q：我應該如何對待小紅帽？

(2)美人魚

Q：我在岩石上看到一條美人魚，但不論我做什麼，她總是會游開。

(3)善良的仙女

Q_1：善良仙女爲何會出現在這裡？

Q_2：即使身上附有能對抗"邪惡人物"的法術，我仍然無法游過毒湖，到達湖中的小島。

Q_3：我能從分佈在Kolyma王國四處的"壞人"手中逃出來嗎？

(4)Hagatha（女巫）

Q_1：我怎麼樣才能不被Hagatha殺死？

Q_2：可能從Hagatha洞中安全地帶走夜鶯嗎？

(5)小矮人

Q_1：小矮人老是偷走我的東西！

Q_2：我不懂！我戴上矮人的帽子有何作用？

Q_3：我怎樣才能不讓矮人把我從他家裡丟出來？

(6)魔法師

Q_1：我要如何才能遠離魔法師？

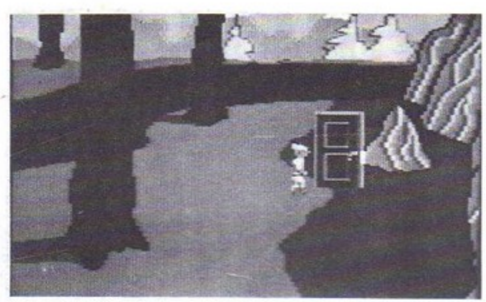
Q_2：邪惡的魔法師有任何值得收買的社交價值？

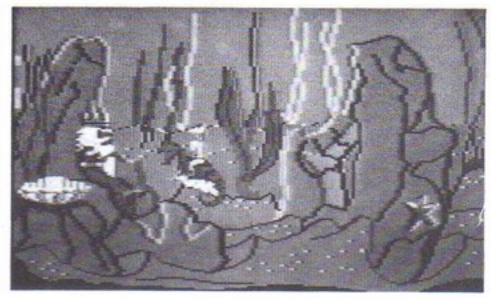
打開第二道魔術門

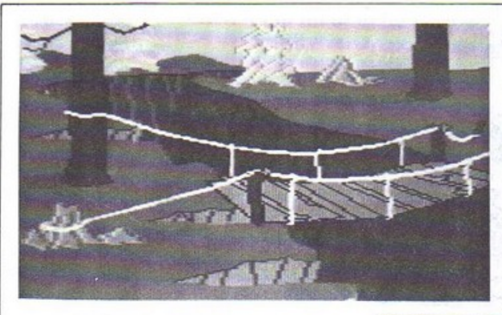
A：Kolyma 大陸上

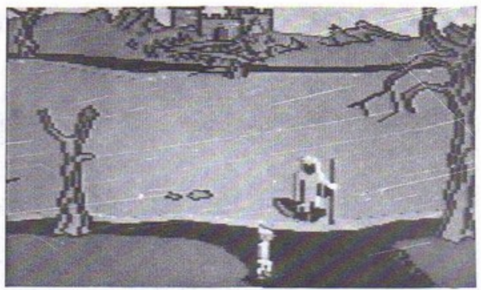
Q_1：什麼?!又一道門？













Q₂：我想不出如何解決這個難題！

Q₃：古物店到底有什麼用？

Q₄：我已從古物店中買到油燈了，現在該怎麼做？

B：峭壁之上

Q₁：我上到這裡幹嘛？我所能做的只是被蛇咬死！

Q₂：好了！我放棄。我到底要怎樣才能打開第二道門！

打開第三道魔術門

A：Kolyma 大陸上

Q₁：我甚至不知道從何處著手。那裡有改變？我應該先做什麼？

Q₂：我要如何才能上船，划過毒湖？

B：吸血鬼Count Dracula 的城堡

Q₁：我已經通過毒湖，到達小島了。但我除了死亡以外，沒有第二條路可走了！

Q₂：鬼魂總是使我走入毒荆棘中。

Q₃：我在城堡內碰到了 Count Dracula，他每次都輕易地抓到我。

Q₄：我在黑暗中寸步難行。這個遊戲裏的手電筒在那裡？

Q₅：現在我如何點燃蠟燭？

Q₆：我找到Count Dracula睡覺的地方，但……

Q₇：我找到鑰匙了，但無法打開塔上的箱子。

Q₈：好了！我放棄。我怎麼打開第三道門。

在魔法小島上

Q₁：我只能在一個奇怪的海岸上徘徊。

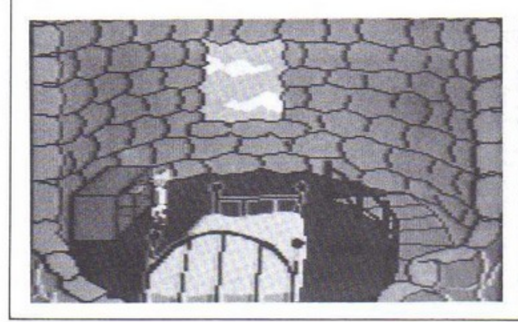
Q₂：我在海岸上，和一條魚在一起。

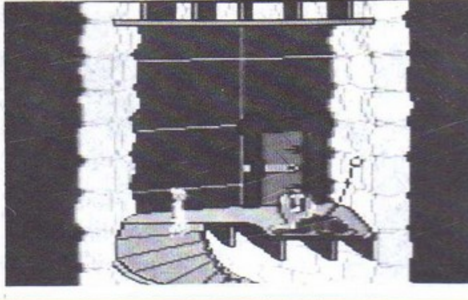
Q₃：我在海岸上，和一條死魚在一起。

Q₄：我在魔法小島上，但我知道一定有什麼東西可以幫助我回到 Kolyma，我如何回去呢？

Q₅：我在塔裡面，但我無法通過那兇猛的獅子。

Q₆：我找到她了！但是，你知道，這不太像遊戲結束的樣子。我的意思是，我不認爲長久搜索的結局只是一個熱吻！也許該有一些煙火，或是









(左)破橋
(中)看守渡船的鬼魂
(右)古物店

一些Sierra 送來的祝賀，
或是………

Q₇：夠了，我放棄！我如何才能完成這個遊戲？

徐政棠

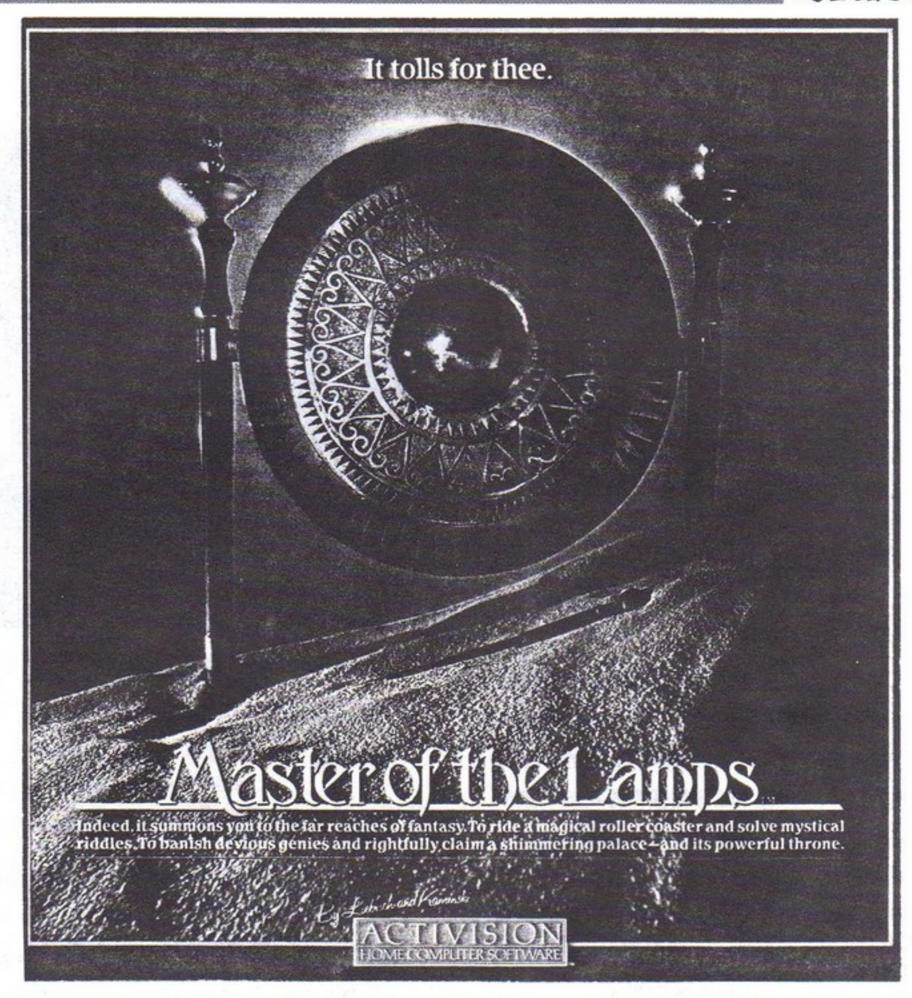




(左)Count Dracula的臥房
(中)守關的猛獅
(右)有情人終成眷屬

11月號預告

- APPLE新機型大震撼 — APPLE ⅡGS
- 把BMW開上外太空
- 大盜伍右衛門
- 冰城傳奇完全攻略篇
- FANTAVSION 應用集
- 蘇仙神戒超級篇
- 向上帝借時間
- 創世紀Ⅱ大公開
- 密西西比河謀殺案
- 埃及之沙
- 有情人終成眷屬：國王密使Ⅱ解答



一千零一夜內一章
——阿拉丁神燈

病危的阿拉伯國王吐露一件駭人的秘密，智勇雙全的王子銜命勇闖精靈神殿，他能夠通過危機四伏的時光墜道，把三個邪惡的精靈重新收回神燈之內，重建頹圮的王國嗎？阿拉庇祐他！

神燈的故事

在古老的阿拉伯國度裏，一位病情垂危的國王把王位傳給他的王子，同時向他透露一件駭人的秘密。

「這件可怕的事發生在我們國家已有數世紀之久。兒子，你也知道在皇宮的密室裏有三盞古老的油燈，因爲在這三盞油燈內關著三個邪惡的精靈，所以我嚴禁任何人去觸摸這三盞燈。由於我曾經打敗過這些精靈，因此他們對我有所忌憚，平時都不敢出來四處爲害。

但在我死後，這三個精靈就不會再懼怕任何人了。屆時他們一定會打碎禁閉他們的神燈，威脅我們的國家。

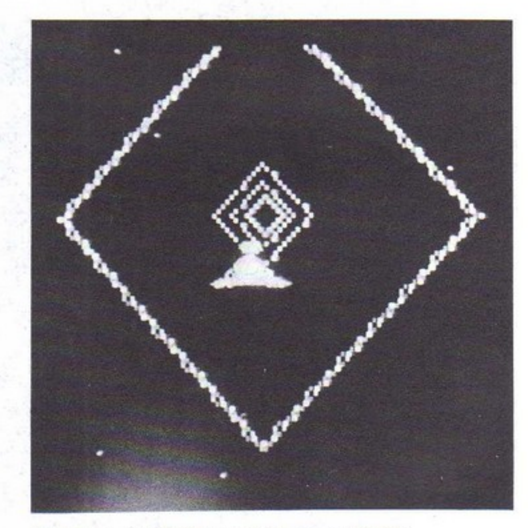
只有你，我年輕的孩子，能將破碎的神燈恢復原狀，並將這三個四處危害的精靈再度收回神燈裏。但是要完成這項任務，你必須飛入鑽石型的時空隧道，以進入精靈的神殿，回答精靈們的謎語。在你成功之後，你將獲得一塊神燈的碎片。

三個精靈擁有三盞神燈。每盞神燈有七塊碎片，如果你能善用你的智慧及反應力，證明善良的力量終會勝過邪惡的勢力，那麽精靈會再度被封鎖在神燈之內，而我們的國家也將重獲和平。

去吧，孩子！願你的心充滿火焰的力量與知識的光明。」

如何載入遊戲

- 將阿拉丁神燈遊戲磁片放入磁碟機內，關上磁碟機的門。
- 確信主機的搖桿已裝置妥當。
- 打開主機的電源。
- 隔一會，你會看到下圖的畫面：
- 而後程式會自動顯示出阿拉丁神燈的作者，及



王子小心翼翼地進入時光墜道。

選擇幕。

選擇幕的說明

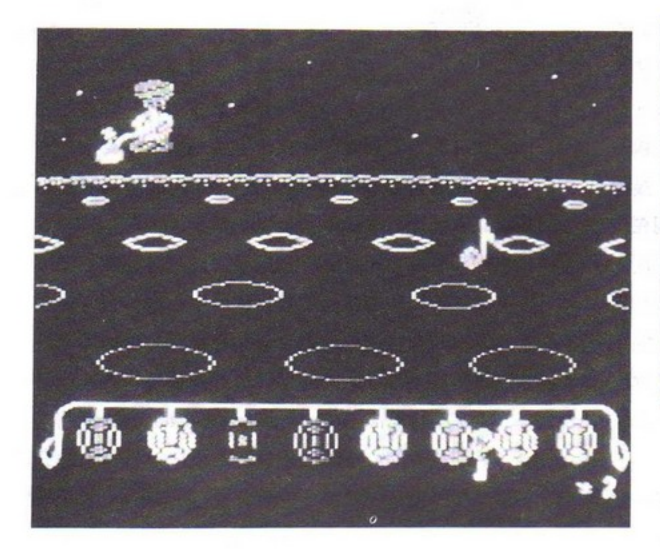
在選擇幕中，你有三項選擇，分別爲 Seven Trials（初學者的遊戲），Throne Quest （標準的遊戲）及Magic Carpet （飛行練習）。請用搖桿上下移動選擇項前圈內的小點，然後按下搖桿上的按鈕進行選定的遊戲。

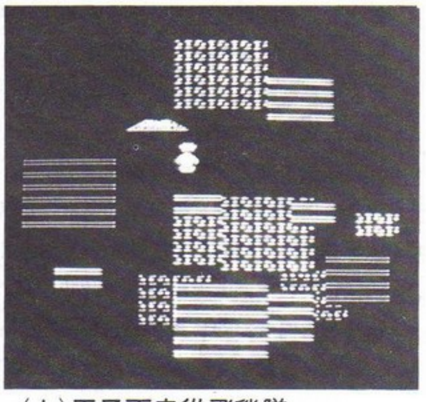
1. Seven Trials（七次嘗試）：

   此級的時空隧道比較容易通過，而且在精靈的神殿內，音符的顏色及音階都會出現，你只需要收回一盞神燈即可。

2. Throne Quest（王座之旅）：

   在此級你必須收回三盞神燈。由於每盞神燈都有七塊碎片，所以你必須穿越廿一座時空隧道，而且一座比一座難。神殿內音符的顏色及音階，以下列的方式出現：





(上)王子不幸從飛毯墜落，(左)歷經艱辛，終於進入精靈神殿敲鑼尋找神燈。

(a)在第一位精靈的七個神殿內——

音符的顏色和音階都會出現，但音符的顏色會立刻消失。

(b)在第二位精靈的七個神殿內——

無法聽到音階，只能看到音符的顏色，而且顏色也會立刻消失。

(c)在第三位精靈的七個神殿內——

音符沒有顏色，只能聽到音階。用耳朵辨別吧！

當你收回三盞神燈之後，穿越最後的隧道飛回皇宮。此時，你會看到皇宮已經被三個無惡不作的精靈洗刼一空頓成廢墟。但是你已經證明了你的力量，所以敲三次鑼，就會看到最後的結果。

3. Magic Carpet（魔毯）

讓你練習飛行「王座之旅」所要通過的廿一座時光隧道。用搖桿上下移動選擇廿一個隧道中的任一條（數目以奇數表示，即1，3，5……41共21條隧道）。你一旦進入隧道內練習飛行，就可以反覆穿梭練習，如果你認爲飛行技術已經純熟時，按下搖桿按鈕回到選擇幕。

註：你可以在遊戲開始後的任何時間內按下 [CTRL]－[R] 鍵，回到開頭的畫面。

旅程的開始

1. 選擇 Seven Trials（七次嘗試）或是 Throne Quest（王座之旅），然後按下搖桿上的按鈕。
2. 用搖桿左右指明方向，讓王子坐上魔毯，然後魔毯會自動升起。
3. 你現在要用搖桿控制魔毯的飛行方向，讓王子安全地穿越時空隧道。在每一座時光隧道，你必須穿過所有鑽石型的閘門，如果你遺漏了任一個閘門，你就會從飛毯上跌下，回到隧道的起點。
4. 到了精靈神殿之後，你必須根據精靈吹出的音符，敲打適當的鑼。但在這之前，你最好先練習一下如何敲鑼及移動王子的位置。你可以按下搖桿的按鈕，左右移動搖桿，讓王子在鑼和

鑼之間迅速的跳動，此時王子會朝他現在面對的方向跳越。要在鑼和鑼之間走動，只要將搖桿左右移動即可，要敲鑼，得將搖桿上移。

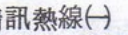
5. 當你決定要召喚精靈出來時，在任何一個鑼上連續敲三次即可。精靈會在左上方出現，接著他會吹出數個顏色音階不同的氣泡，排列在空中。當氣泡排列完畢後，第一個氣泡會化成一個音符，從你頭上直壓下來。此時你必須趕快敲動和這個音符的音調或顏色相同的鑼，如果你敲對了，這個音符就會立刻消失；要是你被音符打中，就會被逐離精靈的神殿，回到時空隧道的起點，重新飛越隧道。

6. 如果你敲對了所有的音符，你就會進入下一個隧道，下一個神殿，直到神燈完全組合。

提示

- 本遊戲最難通過的就是時空隧道。在「王座之旅」內，共有廿一條隧道。其實，每一條隧道都有它自己固定的格式，有的只會上下彎曲，有的則是左右彎曲。如果你過不了第廿九條隧道，你就得選Magic Carpet 多加練習。
- 在穿越通道時，你最好凝視著遠方的鑽石閘門，試著在它接近前就飛入較中心的位置。你並不需要急速地移動，只須慢慢調整即可。
- 當然，越後面的時空隧道越難通過，你不相信？不妨試試第 41 級的Magic Carpet，死得特別快，簡直不是人過的！

／徐政棠

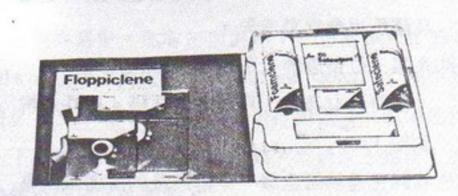



精訊熱線(一)

磁碟機的清潔保養

不論您所使用的是 IBM PC, APPLE Ⅱ或是其他種類的電腦，只要您是使用軟式磁碟機，皆須於使用一段時間後（約一～二星期）清洗一次，以維持磁碟機的最佳使用狀態，也能使您的寶貴資料免於遺失而造成工作上的困擾。

清洗讀寫頭，我們建議各位使用磁碟機清潔片來清洗。目前市面上所出售的清潔片有好幾種廠牌，且價格不一。但如何選擇一種適合您的機器的清潔片呢？首先，您必須知道您的磁碟機是單磁頭或雙磁頭，因為雙磁頭型的磁碟機必須將磁片兩面的防寫保護貼紙都撕去。另外您還必須注意這種清潔片是乾式或濕式的，一般我們建議最好使用濕式的（即必需配合所附之清洗液來清洗）。有了以上的認識，您就



可以購買到您所需要之洗潔片了。

最後講到使用，正確使用法是依照產品上之標示使用。一般標示皆建議先將清洗液滴 5～6 滴到清潔片上，然後放入磁碟機內開機轉動 10 ～15秒後即告清洗完畢，如此您就有一部狀態最佳的磁碟機可使用了。快！明天就去買一套回來用吧。

／編輯部



幽靈戰士Ⅱ的無敵戰士

大家都知道，SSI(STRATEGIC SIMULATIONS, INC.)公司所發行的，遊戲程式，都是一些戰棋(WAR GAMES)，但是在她出的幾個ROLE-PLAYING GAME中，PHANTASIE系列可算是上選。相信大家都還記得當年的魔界神兵(QUESTRON)，雖然在結局也預告了QUESTRONⅡ，但至今仍不見踪跡，而PHANTASIE能夠有這麼强的生命力，它的優點便可想而知了。

PHANTASIE之所以吸引人，歸因於好幾個特點。由於它具有很好的故事性，自然教人著迷；再者，它的技巧也爲人激賞，我個人尤偏愛它對地下城的處理手法，簡明複雜兼具，在遊戲進行中，能夠把人帶入一個虛幻的空間中，共同享受PHANTASIE的趣味，而且地下城之間相互有關聯，可算是ROLE-PLAYING GAME 中的精品。它的操作簡單，不像巫師神冠(WIZARD'S CROWN)一樣教人頭痛；它的武器裝備多於ULTIMA 而不流於雜亂(WIZARD'S CROWN 就很混亂)。在遊戲進行中地面與地下城比例平均，不會像WIZARDY系列一樣無聊(至少我個人以爲如此)，再說到法術的使用也不像冰城傳奇(BARD'S TALE)那樣麻煩，雖然速度慢了點，但眞可以算是一個極佳的 ADVENTURE GAME。

可是 PHANTASIE和ULTIMA Ⅲ一樣，要建立一個强勁的隊伍，不單費時而且極爲困難，針對這一點，我們今天就來談一談如何去修改人物的資料，在極短的時間內，創造一個無敵的戰士。

我們用C.I.A.作爲工具，在這裏我們不多談這些工具(如C.I.A.或BAG OF TRICK)的使用方法，唯一要提的一點是：PHANTASIE Ⅱ磁片上用的13 SECTOR 的系統。所以，如果用C.I.A.要先按 CTRL-D使其由DOS3.3 轉爲DOS3.2，在BAG OF TRICK 中則是用DOS13 指令進行轉換，其餘的，我們也就不在那上面浪費時間了。

無敵戰士迎戰冰龍



PHANTASIE Ⅱ的人物資料是由第13軌第7磁區放置第15軌第7磁區內，(包括EARTH,WATER & FIRE ELEMENTS)，而且，每個人的資料長達170個BYTE($0～$A9)，而一個SECTOR有256個BYTE，它放置的方法是一人接一人，有多餘的就順序推至下個SECTOR。舉例而言，第一個人的170個BYTE全在T13, S7，第二個人的資料前86個BYTE在SECTOR 7，後84個BYTE則在SECTOR 8，所以不仔細算一算可能會覺得怪怪的。

爲了便於對照，我們附上兩個表，表1是原磁區中的資料，表2是修改後的狀態。接下來，就讓我們來看一看有那些BYTE值得一改吧！(其餘一些無關緊要的BYTE就不多言了)。

BYTE	原始值	期望修改值	作用及解釋
① 1～6（$1～6）	不　定	14,14,14,14,14,14	此六項爲人物的力量、智力、靈巧性、體質、個人魅力及運氣等，爲了便於使用神的武器（GOD WEAPON, ARMOR & SHIELD），現將其設爲 14，化爲十進位則是 20。（若改太大則會當掉）
② 8（$8）	00	不修改	這是個人的分數（SCORE）。
③ 10～11（$0A～0B）	不　定	FF,FF	這是法力（M.P.）的存放區，前一個是其上限，後者爲現在値，將兩者均改作 FF 便有 255 點法力。
④ 12～13（$0C～0D）	不　定	FF,FF	這是生命點數（HIT POINT），修改的原則同上。
⑤ 14～15（$0E～0F）	01,00	FF,FF	這是金幣（GOLD）的數目，當然是愈多愈好。
⑥ 20（$14）	不　定	FF	把個人的 ATTACK 技巧改成最强大的攻擊力。
⑦ 22（$16）	不　定	FF	這是防禦（PARRY）的能力，當然也要改作 FF。
⑧ 24（$18）	不　定	FF	這是尋找器材（FIND ITEM）的能力。
⑨ 26（$1A）	不　定	FF	這是尋找陷阱（SPOT TRAP）的能力。
⑩ 28（$1C）	不　定	FF	這關係著破除陷阱（DISARM TRAP）能力的强弱，能力夠强，地下城才能暢通無阻。
⑪ 30（$1E）	不　定	FF	這個 BYTE 關係的是聽力（LISTEN），改作 FF，隔著門的怪物一定能聽到。
⑫ 32（$20）	不　定	FF	這是丟石頭（TOSS ROCK）的能力和技巧。
⑬ 34（$22）	不　定	FF	要開鎖（PICK LOCK），這項能力非得這麼强才能毫無阻礙。
⑭ 38（$26）	不　定	FF	這是項很重要的游泳能力（SWIM），改作FF

附註：在上面所列的修改表中，有幾點必須注意的：

1. 在"BYTE"一欄中，分別以十進位和十六進位二種方法來表示 BYTE（括號內的卽是十六進位的位址）。爲了方便操作 170 個 BYTE，在十進位上我們是用 0 到 169 作編號，而十六進位則是以$ 00 到 $A9 表示。
2. 在期望修改值和解釋欄中，所指示修改的數值均是十六進位的數值。
3. 在第⑳項中只列出神的武器，甲冑及盾牌的編號。事實上，只要參考 PHANTASIE Ⅰ中的武器列表，並將武器裝備的編號，換算成十六進位數值，卽是表示持有該武器了。

BYTE	原始值	期望修改值	作用及解釋
			，想淹死都辦不到！
⑮ 41（$ 29）	0 0	F F	在PHANTASIE Ⅱ中有8隻異獸，此BYTE中存有一個資格的記錄，共有8個BIT管理一隻異獸，當你殺了8隻異獸，8個BIT均爲1，亦即此BYTE爲FF。 若管制該異獸的BIT爲0，縱使擁有該異獸的AMULET ，使用後也無法擁有異獸的標記（BEAST RUNE）。
⑯ 43－47（$2B－2F）	全爲0 0	全改爲0 1	此爲在PHANTASIE I中取得的5個標記（EARTH, WATER, AIR, FIRE & GOD RUNE）。
⑰ 51－53（$ 33－35）	0 0,0 0,0 0	任意值	這是經驗點數（EXPERIENCE）。
⑱ 54（$ 36）	0 1	0 F	這是人物的等級（LEVEL），改作0F 卽 15 級後，就綽綽有餘。
⑲ 61－120（$3D－78）	0 0（可能夾有一個0 1）	φ1	這60個BYTE是表示法術（SPELL）的有無。0 0表未學到，0 1表已學到，0 1 以上的雙數表示可以學習這項法術，所以全改作 01則萬法皆通。
⑳ 152－160（$ 98－A0）	不　定	不　定	這9個BYTE是個人的裝備，在此將幾項特別的物品列出： ① 8個護身符（AMULET）：8 D～94 ②魔球（THE ORB）：96 ③神的武器（GOD WEAPON, ARMOR & SHIELD）：14，28，64
㉑ 169（$A9）	0 0	F F	這裏改作FF，你便擁有8個異獸的標記了（BEAST RUNE）。

4. 若僅把各項加强而不加經驗點數，可能在進入占卜店計算分數時會當機，所以經驗點數最好加一下，否則不如別進占卜店。
5. 在第⑲項中，由於巫師等一開始就會第5號法術，牧師則會第1號法術，故可能會夾有一個0 1。此外，將60個法術全改出來後，就算是戰士（FIGHTER）也能用法術，而且不受只能學15個法術的限制。
6. 言盡於此，願大家一起橫行無阻！（當然是在PHANTASIE Ⅱ裏，否則恕本人不負任何責任。）

高文麟

幽靈戰士原磁區的資料值：

```
D5AAB5 Y DEAA  DOS  SL=6 T=13 <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.2  DR=1 S=07 <--> 000
D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <53> <H>

00:  2A 10 10 11 11 0D 0C 00  00 07 05 05 0C 0C 01 00   :*................:
10:  02 7C 01 00 3E 3E 27 40  0C 3E 0F 3E 0F 40 0C 3E   :.¦..>>'@.>.>.@.>:
20:  2C 5E 0F 40 01 00 23 40  01 00 00 00 00 00 00 00   :,^.@..#@........:
30:  04 16 30 00 00 00 01 01  00 00 00 01 00 00 00 00   :..0.............:
40:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
50:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
60:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
70:  00 00 00 00 00 00 00 00  00 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 53 49 52 2E 4B  41 4F 2E 00 00 00 00 00   :...SIR.KAO......:
90:  00 00 00 00 00 00 00 03  04 30 16 00 00 00 00 00   :.........0......:
A0:  00 00 04 04 02 01 0C 00  13 00 00 12 12 12 12 12   :................:
B0:  12 4B 64 0B FF FF FF FF  FF FF 02 72 01 05 FF 42   :.Kd........r...B:
C0:  FF 42 FF 42 FF 42 FF 42  FF 42 FF 66 FF 42 FF 00   :.B.B.B.B.B.f.B..:
D0:  FF 42 01 0D 00 00 00 00  00 00 10 23 42 02 FB F9   :.B.........#B.{y:
E0:  0F 01 06 12 FF 02 00 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
F0:  01 01 01 02 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
```

修改後的資料值：

```
D5AAB5 Y DEAA  DOS  SL=6 T=13 <00> VOL
D5AAAD Y DEAA  3.2  DR=1 S=07 <--> 000
D5AAAD O DEAAEB     PR=1 <*L> <53> <H>

00:  2A 14 14 14 14 14 14 00  00 07 FF FF FF FF FF FF   :*................:
10:  02 7C 01 00 FF 3E FF 40  FF 3E FF 3E FF 40 FF 3E   :.¦...>.@.>.>.@.>:
20:  FF 5E FF 40 01 00 FF 40  01 FF 00 01 01 01 01 01   :.^.@...@........:
30:  04 16 30 00 00 00 0F 01  00 00 00 01 00 01 01 01   :..0.............:
40:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
50:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
60:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
70:  01 01 01 01 01 01 01 01  01 00 00 00 00 00 00 00   :................:
80:  00 00 00 53 49 52 2E 4B  41 4F 2E 00 00 00 00 00   :...SIR.KAO......:
90:  00 00 00 00 00 00 00 03  14 28 64 00 00 00 00 00   :.........(d.....:
A0:  00 00 04 04 02 01 0C 00  13 FF 00 12 12 12 12 12   :................:
B0:  12 4B 64 0B FF FF FF FF  FF FF 02 72 01 05 FF 42   :.Kd........r...B:
C0:  FF 42 FF 42 FF 42 FF 42  FF 42 FF 66 FF 42 FF 00   :.B.B.B.B.B.f.B..:
D0:  FF 42 01 0D 00 00 00 00  00 00 10 23 42 02 FB F9   :.B.........#B.{y:
E0:  0F 01 06 12 FF 02 00 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
F0:  01 01 01 02 01 01 01 01  01 01 01 01 01 01 01 01   :................:
```



SUN DOG V2.0 速成法之一：

首先筆者要告訴各位一個很有用的小技巧，我們先進入交易站，隨便買一件貨物，將它存放在交易站的倉庫內，然後離開。接著，當磁碟機暫停後，我們取出磁片，把正面的防寫封口貼上，再放入磁碟機。此時只要再進入交易站，將貨物由倉庫提出，放入太空車的貨倉，再進一次交易站，此時您發覺到倉庫裡的貨物還在，而太空車上却憑空複製了一份相同的貨物。我們可以利用這個方法複製各種貨物（包括冷凍人），但是切記：把貨物放入倉庫時，一定要把防寫貼紙撕掉。

SUN DOG V2.0 速成法之二：

還記得先前提到的 SUN DOG 小秘密嗎？我們將它再作一次革新的應用。首先，進入交易所，買下最貴的貨物，用前面提過的方法複製成 4 份，存於倉庫後，先離開交易所，把防寫貼口封好，再進入交易所，把 4 件貨品賣掉。離開後再進入，又可賣一遍，只要封口不撕掉，要多少錢就有多少錢！

／編輯部



爲超級運動員整容

你是否有修改LODE RUNNER 遊戲母片上一百五十關的衝動？

你是否因爲電腦總是告訴你“這是遊戲母片，不是資料磁片”而感到內心不爽？

本專欄現在教你如何把你的LODE RUNNER 母片修改成可以更改任一關的LODE RUNNER 。從此再也不需要無法自動啓始的DISK DATA ！

首先，將LODE RUNNER 的遊戲磁片放入磁碟機內，打開主機電源開關，當第一個畫面出現後，壓下 [CTRL] — [E] 鍵，將LODE RUNNER 遊戲磁片取出，置入一片空白磁片，壓下 [I] 鍵，此時電腦會詢問你是否要格式化（INITIALIZE）一片資料磁片，按下 [Y] 鍵，電腦便會將你的空白磁片格式化，完畢後再壓下 [E] 鍵及 [RETURN] 鍵，進入設計遊戲的狀態。

你可以任意設計一關（如何設計請參閱“超級運動員”說明書），隨便畫一個人和一隻金櫃（注意，金櫃必須放在人可以拿得到的地方），壓下 [CTRL] — [Q] 鍵及 [Y] 鍵，把這個畫面SAVE起來，然後再按下 [P] 鍵和 [RETURN] 鍵進行你適才設計的那一關遊戲，拿到金櫃後，再壓下 [CTRL] — [R] 鍵，電腦會要你簽名在最高得分記錄欄上。

此刻先不要按下任何鍵，把資料磁片取出，再將LODE RUNNER 的遊戲磁片防寫保護貼紙撕開，放入磁碟機內，壓下 [RETURN] 鍵，電腦便將記錄寫在你的LODE RUNNER 母片上，緊接着壓下 [CTRL] — [E] 鍵及 [E] 鍵，你可以選擇一到一百五十關中的任何一關來修改，修改完後，只要記得按下 [CTRL] — [Q] 鍵，將資料SAVE下來，你便已擁有一片可以隨時更改一百五十關中任何資料的LODE RUNNER 開機磁碟片了。

／編輯部



七寶奇謀的超强版

你是否因爲玩GOONIES，好不容易過到下一關却命喪黃泉，而煩惱嗎？

如果你看完本專欄，將不再爲此煩惱了！

首先，你須先執行一個具有SECTOR EDIT 功能的程式，將GOONIES磁片放入磁碟機中，再將TRACK 12 ，SECTOR 7的資料讀出，最後把BYTE 25 的資料加以修改（如果你改成9，那你的人數就會有9個）。切記！勿改得太多，否則你將自尋煩惱！

修改完畢之後，再將資料寫回去，如此一來，你便可擁有一片多人版的GOONIES了!!

如果這樣做，依然玩不完這個遊戲的話，再向您介紹另一個方法，只不過使用這個方法玩GOONIES，絲毫無樂趣可言而已！

現在，你先使用SECTOR EDIT 將TRACK 12，SECTOR 6 的資料讀出，再將F1,F2,F3 這3個BYTE修改爲EA,EA,EA ，然後將資料寫回去，如此一來，你的GOONIES就可稱霸無敵!!

（註：若你的GOONIES無法以SECTOR EDIT 讀取，請用COPY Ⅱ ＋ 5.0的SECTOR EDIT 修改，ADDRESS MARK 的參數爲CA EE DD，DATA MARK 的參數爲A9 BA F7 ，如此便可順利讀取。）

最後，筆者奉勸各位玩家，人數永不減少的GOONIES將變得毫無挑戰性，在修改前，請先三思而後行。

／編輯部



創世紀Ⅲ，Ⅳ的小秘密

在Lord British 的王城裡可以找到一條船，先在城堡內隨便殺個人，再利用凝結粉（Powder）控制Lord British 和你的距離，將他誘至護城河邊，用船上的炮將他打死，那麼你可以一享登上王座的快感。

至於ULTIMA Ⅳ 更簡單，只要攻擊Lord British，隨即逃離戰場，如此Lord British 便消失無踪，而我們也得以一償宿願了。

／編輯部



幽靈戰士Ⅱ 57號天神法術之秘密

在PHANTASIE Ⅱ中的57號天神法術，其作用爲召喚星辰大陸（ASTRAL PLANE）上的第5號及第6號異獸，使用此法術可以省去許多找尋異獸的時間。每當使用此法術時，會遭到許多怪物的攻擊，但只要我們多使用幾遍，多半能召喚出PLUTO 的異獸。

／編輯部



ULTIMA Ⅳ 的小秘密

在最早的一版ULTIMA Ⅳ（即輕氣球可以隨處使用"X-it"指令著陸的那一版），有一件事大家都知道，那就是不經正當手續，強制使用X-it 指令，將會使程式"發瘋"。但是這個問題很容易就能克服，只要做一遍Save 重新開機，這個不正常的狀況就會消失無踪。

如果您的ULTIMA Ⅳ不能夠在任何地形強制使用X-it 指令，它必定是Origin System Inc.新版的ULTIMA Ⅳ，雖然沒有這種困擾，但是也少了許多使用輕氣球的便利之處。

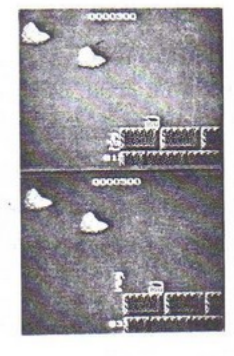
／編輯部

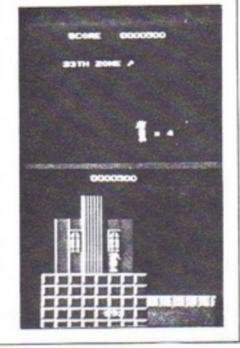
荒島大冒險——死亡關卡

當遊戲一開始就往左走，路的盡頭是懸崖，停一當然不能再往前走了，否則掉下崖去會翹辮子。

然而眞正的秘訣就在此哦！跳，勇敢的跳吧！不過跳下時須緊貼著崖壁垂直而下。呼！可眞不容易啊！（圖1）此時繼續按著十字鍵的右方，便可直達第33回（圖2）。怎麼樣？這個"死"的滋味還不錯吧！你也試試？

／編輯部



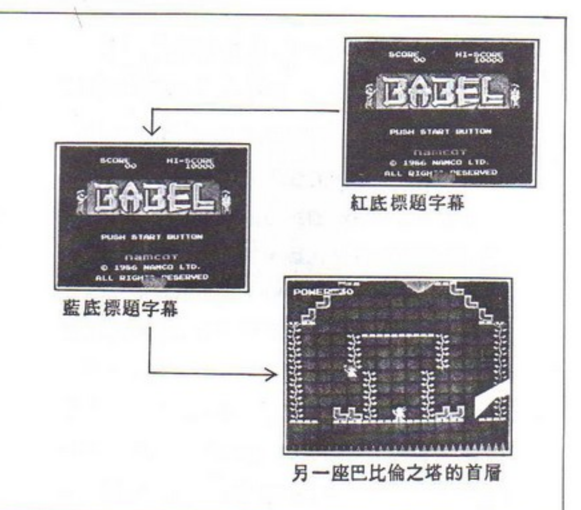


巴比倫之塔
——別外洞天大發現

巴比倫之塔原先共有六十四層高聳入雲的塔間，但是很少人知道除此之外尚有別外洞天——另一座巴比倫之塔大發現！

要如何進入這個洞天之內呢？首先開機，待標題畫面顯像後，按下十字鍵的上方三次，下方五次，右邊二次，和左邊一次。完成此動作之後，標題字幕的底色會自紅色轉變成藍色，再按下起始鈕(START)，就可以開始進行另一座巴比倫之塔的探險記。

／編輯部



紅底標題字幕
藍底標題字幕
另一座巴比倫之塔的首層

DIG—DUGⅡ（挖地洞Ⅱ）
——關數選擇法大公開

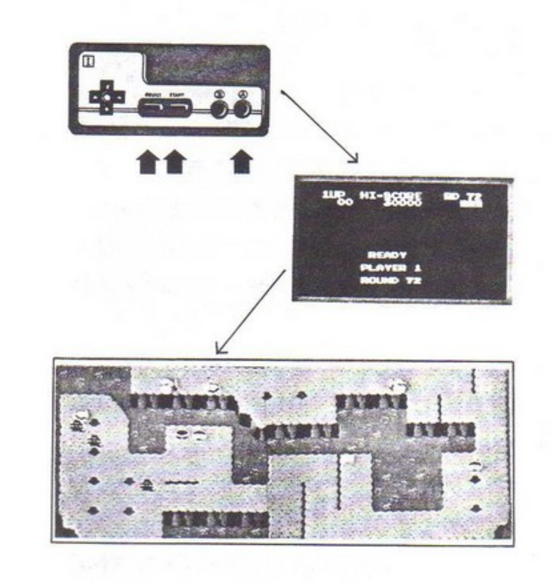
使用此秘訣時應特別注意時差的掌握。當主題畫面出現時，將控制器[Ⅰ]之(A)按鈕、選擇鈕(SELECT)及起始鈕(START)同時按下，則會出現如圖的選擇畫面，然而要同時按下三個鈕却不是一件容易的事！只要稍微錯過時間，就無法出現選擇的畫面。（筆者按得手都痛了呢！）

鍥而不捨的努力之後，螢幕上出現了選擇畫面，再按下十字鍵的上方進行選擇，可選擇任何你喜歡的關數，再按下(A)鈕和起始鈕(START)，就可以開始進行遊戲了！

——人數不減的 free play

首先參考"關數選擇法大公開"的控制方法，將關數提前至第15關，隨即打倒一名小妖精，取得了200分後，可令遊戲自行結束。重新啓動，等到主題畫面出現後，按下控制器[Ⅰ]的(A)鈕和控制器[Ⅱ]的(B)鈕，暫且不管螢幕上的任何畫面，繼續按著，等到示範畫面結束重新回到主題畫面後，再將手指移開。如此一來，遊戲中的人數便不會再有所減少。

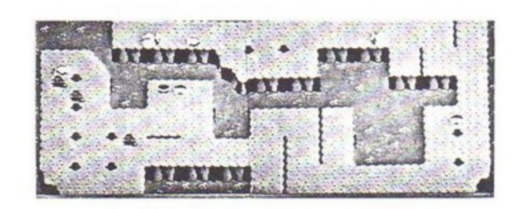
／編輯部



DIG—DUGⅡ（挖地洞Ⅱ）

任天堂 ——不可思議的8倍數

此秘訣關係著5000分紫色魚的出現，紫色魚的出現又必須先掌握紅色魚的踪影。然而紅色魚要如何才會出現呢？在一單位的正方形區域（畫面中由四個點所構成的區域）下沈後，紅色魚會自海中躍出，使用武器射下它可得分500。而紫色魚的出現又更加的複雜化，首先它只出現在以8為倍數的關次中（利用關數選擇法調整關次），方形區域下沈，紅魚出現後，可選擇攻擊或不攻擊，若不攻擊則魚會自動沈入海中，你只是喪失得500分的機會而已；連續此動作九次，第十次時則躍出紫色魚來，攻擊它即可得分5000點！





紅色魚



紫色魚

／編輯部

影子傳奇

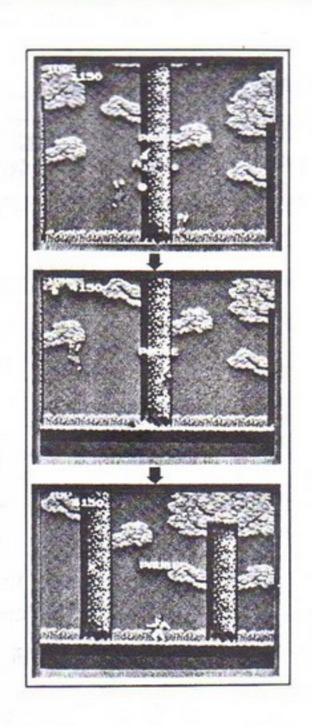
任天堂 ——水晶球的魔力

影者在取得水晶球之後，會由紅色轉綠，可增加防禦力量，抵擋一次暗箭攻擊（圖１）。然而，在未取得水晶球之前，已遭忍者的攻擊而身亡，死亡後從空中墜落而下，此時若屍體幸運的碰到水晶球，則下一位影者具有以綠色姿態登場的防禦力量。而綠色的影者一旦遭受忍者攻擊，會恢復原來的紅色。

若第二度拿到水晶球，影者由綠轉黃，可抵擋一次暗箭或妖珠坊的攻擊，但是遭受攻擊後又恢復到原先的紅色。

此外，玩者為兩人時，若第一位玩者跳到水晶球上方後再遭受攻擊，待死亡落下後又碰到水晶球，此時已改由下一家所取代，而登場的影者即以綠色的姿態出現。

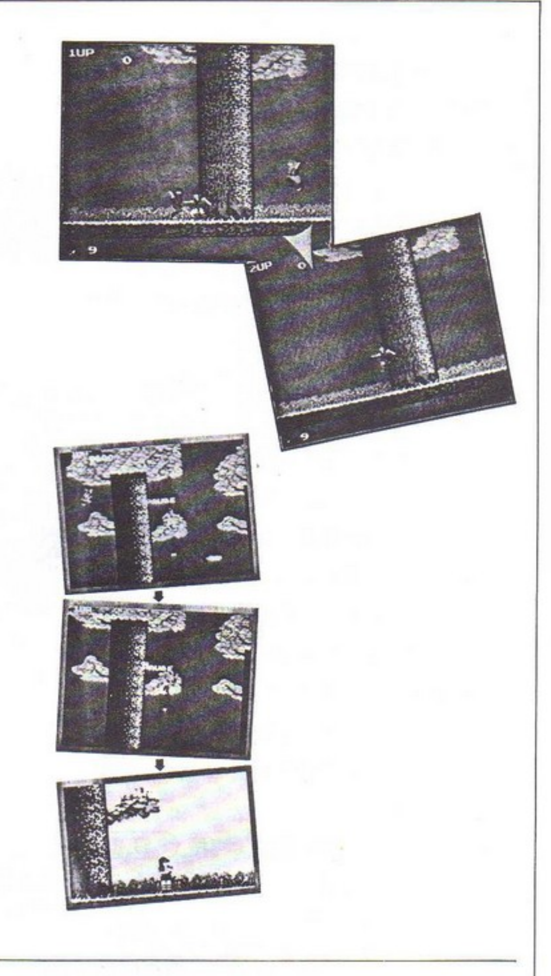
／編輯部



影子傳奇
——十人影者

初玩此遊戲的玩者最常見到的莫過於"GAME OVER"這兩個字，若能將人數累積至數人，可能會更過癮些。

此方法有些麻煩，注意點！在遊戲開始前先不要打開電源，而改以將控制器Ⅰ的SELECT鈕、START鈕、Ⓐ鈕、Ⓑ鈕及控制器Ⅱ的Ⓐ鈕、B鈕同時按下，再打開電源，等主題畫面出現一半時，按下控制器Ⅰ的Ⓐ鈕和控制器Ⅱ的Ⓑ鈕，最後再補上兩次START鈕，螢幕的左下角會出現"9"，十人影者就任你使用了！



——不死之術

縱使被打到也不會倒下，該是件多神奇的事啊！

在森林中，當會噴火的妖珠坊（紅色者）未出現之前切勿拿取卷軸，待其出現後，將它引誘至卷軸附近，並故意在卷軸的正上方被妖珠坊的火焰灼傷，於墜落下來的同時拿取卷軸，影者會自動唸經，此時螢幕上所有的忍者皆會自動消失，隨即進入下一個螢幕。

／編輯部

B計畫
——秘笈大公開

今日，讓我們來談談另一個遊戲的選擇關數，選擇機翼及綜合選擇關數、選擇機翼的三個小技巧。（注意：依照指令的順序壓下按鈕）都是非常管用的，睜大眼睛看！

Ⅰ選擇關數：

開機後可見到主題畫面從螢幕的下方緩緩升起，緊接著畫面會呈閃爍的狀態，此時你便可



圖1

開始操作了。步驟如下：

1.同時按下控制器Ⅰ十字鍵的上方和Ⓐ鈕。
2.同時按下控制器Ⅰ十字鍵的右方和Ⓐ鈕。
3.同時按下控制器Ⅰ十字鍵的下方和Ⓐ鈕。
4.同時按下控制器Ⅰ十字鍵的左方和Ⓐ鈕。
5.同時按下控制器Ⅰ十字鍵的右方和Ⓑ鈕。
6.螢幕發出一聲"爆"。若操作失誤便無此聲，須重新開機；若操作無誤會出現選擇畫面（圖1）。
7.按十字鍵的上方或下方進行選關。

Ⅱ選擇機翼：

可在遊戲中任意時候更換機翼，共有十種機翼可供選擇，其功能各有不同（圖2），只有七次的機會須謹愼使用。而機翼的種類關係到整個遊戲的成功與否，因此一定要牢牢的記住這個技巧。大致與選關相似，但務必要等到畫面呈閃爍狀態才可開始操作。步驟如下：

1.～4.與選關同。
5.同時按下控制器Ⅰ十字鍵的下方和Ⓑ鈕。
6.螢幕發出一聲"爆"。
7.進行遊戲。
8.先按(START)鈕暫停，再按(SELECT)鈕進行選擇即可。

Ⅲ綜合型

既可選關又可選擇機翼的種類，眞是個一石二鳥的好法子。操作過程大致與前兩者相似，待畫面呈閃爍狀態之後，其步驟如下：

1.～4.與前兩者同。
5.同時按下控制器Ⅰ十字鍵的左方和Ⓑ鈕。
6.螢幕發出一聲"爆"。
7.你可先選擇關數，待進行遊戲後，再伺機更換機翼的種類。
8.祝成功！

/編輯部

圖2


CANNON
1.殲滅正前方的所有敵人，但對二側攻來的敵人無效。


WIDE
2.一次發射五枚光束，範圍很廣，但火力不強。


MULTI
3.可朝九個方向輪流射出光束，但不易掌握發射方向。


VAN
4.射出短距離的防護力牆，極具防守效力。


HAMMER
5.除了能射出密集的鐵球以外，戰機身旁尚有兩個防護鐵球圍繞著機身，兼具攻擊及防禦功效。


DYNA
6.戰機所射出的强力力牆除了可摧毀敵人以外，還具有極大的防禦能力。


JUMP
7.可投擲菱形的爆彈，對付四周被鋼鐵包住而弱點在中心的浮游障礙物及宇宙要塞最有效。


FIRE
8.火焰型的能量柱，無人能擋。


ANTI
9.可前後發射攻擊光束，專用於對付背後的敵人。


SIDE
10.用於對付側面的敵人，但其正前方的火力較弱。

超級洞穴尋寶 ——繼續之法



圖 1 糟糕！死了。

圖 2 在此螢幕時，等到連按 (SELECT)鈕兩下後，巴里會跑到 " 2 PLAYERS " 的下方。

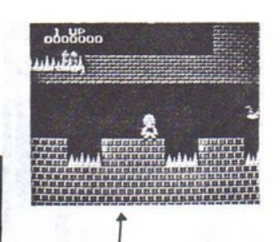
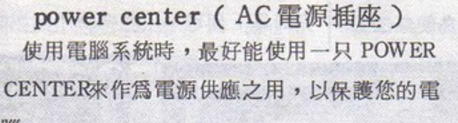


圖 3 哇！又回到原來的地了。

初玩「超級洞穴尋寶」的玩者或許都有此類似的經驗，那就是常常慘遭橫禍，死得特別快！因此將繼續之法透露給諸位是件刻不容緩的事。

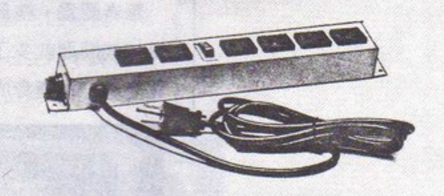
在 " GAME OVER" 以後，待主題畫面出現，按下控制器的Ⓐ鈕三下，再按 (SELECT)鈕兩下，最後再按 (START) 鈕，就可從結束的地方重新開始，信不信由你！

／編輯部



精訊熱線(二)

power center（AC電源插座）



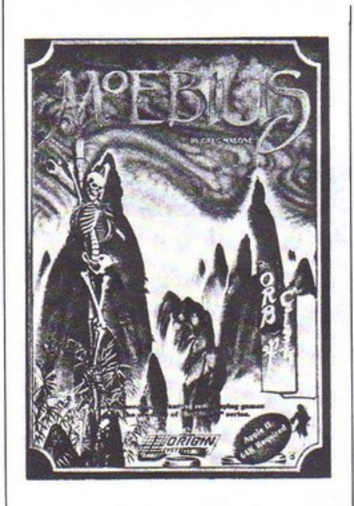
使用電腦系統時，最好能使用一只 POWER CENTER來作爲電源供應之用，以保護您的電腦。

好的POWER CENTER 應具有電源濾波、過載保護、系統電源等設備。現於市面上所見之POWER CENTER 多已具有上述之功能，並有多種型式可供選擇，如四插座、六插座，甚至更多。但我們建議最好使用六插座型式，這種插座不但夠用亦不致於過載。通常六插座型有兩個插座是永久通電的，另外四個插座是由一只附有指示燈的開關來控制供電與否。另有一種電源插座是所有插座皆由一只開關，或每個插座都有一個開關來控制供電狀況，讀者可視自己的需要加以選購。

從明天起請大家用 POWER CENTER 來保護我們的電腦系統吧！

／編輯部

天行者漫談忍者秘術

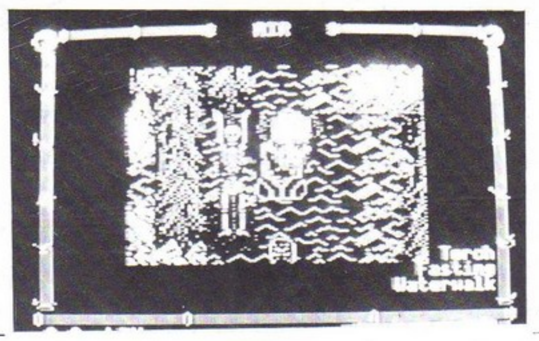


在ORIGIN SYSTEMS 公司出版的各式娛樂軟體中，MOEBIUS（忍者秘術）可以說是獨樹一格的。細膩的畫面和精彩的打鬥場面，第一眼便能深深吸引你。當你進入忍者秘術的世界後，晝夜之別、狂風、驟雨、雨後草木生長的景象、地動山搖時的落石、緩急交加的河流和明確的三度空間感覺等等，都使人彷彿置身在眞實的世界中。

然而要完成風行者所交付的任務，穿越地、水、風、火四域，取得聖球，實在不是件簡單的事情。但對剛從風行者行宮下山之初便有兩百點生命點數的高手而言，自是另當別論啦！

筆者認爲，整個冒險任務在進入風域後問題就多了。其中一個大問題是，無法變身成爲飛鳥便無法通過轉換門四週的雲氣而進入最後的火域。這的確是個很棘手的問題，因爲兩樣變身用的物品：羽毛和變身符的所有者都是出沒無常，行踪不定。先說比較容易得到的羽毛，羽毛要從老鷹身上拔取，這是衆所皆知的，但如果你一見到牠就一股腦兒衝過去胡亂砍殺一番，下場和在老虎面前拔鬚是一樣的。

不知道您有沒有注意到，老鷹一到晚上會靜靜地在巢裏睡大覺，這是你「下手」的大好機會，不過動作要快，判斷要準，別忘了，天很快就亮了。老鷹晚上棲息的地方並不固定，但有一個地方牠常去投宿，在整個地圖右下角處，有岩石圍繞的地方，很容易認出的。你可在白天先去勘察地形，等到入夜，鳥兒歸巢，便可……嘿嘿嘿！這招叫





做「明槍易躲，暗箭難防」。如法泡製數次，便可收集不少羽毛，不過牠可慘了，變成了一隻禿鷹！

接下來我們要找夜鷹這位老兄，COPY一張它變身用的符紙，所用的招術叫做「守株待兔」。跟諸位一樣，在下開始也是像打鬼一般地到處想捉住它，結果反被它咬了一口，功敗垂成。而所用的方法是：暗夜一到，聽準它號叫的方向，再配合魔術鏡來進行。但是它身手太快了，不用等你向前，它已飛奔過來咬你一口，仰天長嘯而去。此時天也亮了，它又不知道竄到何處去了。就這樣日復一日，咬復一咬，幾乎要舉白旗了。

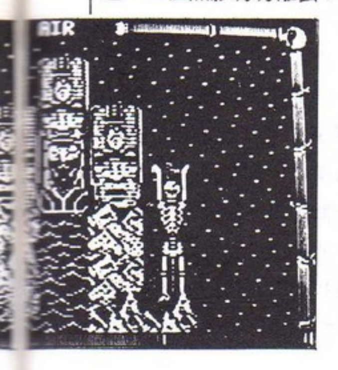
但是機會來了，那是個月黑風高的夜裏，我——天行者，正身處城裏的某一個房間，可出入的門都關上了，點亮了火把，空氣中又傳來那令人厭惡的咆哮聲，心想：這傢伙又想要在我頸子上留下兩個洞！我站在門邊回想著可怕的往事，不久天便亮了。忽然，就在門的另一邊，一個黑影匆匆離去，一時也沒注意是什麼東西，不管三七二十一，就奪門而出看個究竟。哇塞！竟然是個包著頭巾的骷髏頭！又湊巧，它的去路被落石擋住，於是一個飛撲向前把它逮個正著，沒錯就是它。鼠頭長像，吹著笛子，甚是可怖。（在此不把照片刊出，相信各位玩家若能遇上它，會更珍惜這份成果。）但瞬間便消失於無形，你可要仔細看清楚，可拍張照，留做傳家之寶。

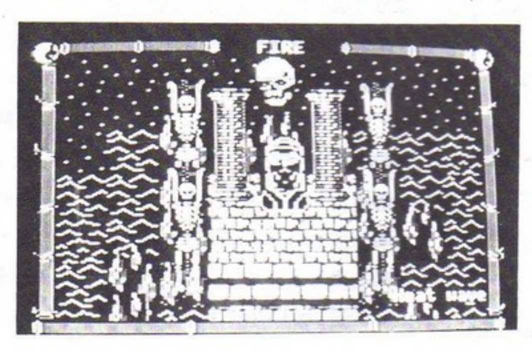
瞭解了吧！守株待兔的方法就是利用夜魔主動向你接近的特性，你守在屋內等它自己送上門，卻傷不到自己，再利用魔法鏡查出它的位置靠近它，等天一亮馬上採取行動。記住，動作要快！

進入火域後，有兩件遭遇在下一定要提一下，頭一件要告訴大家的是：把離島上的住持和尚帶回老家廟的唯一方法就是游泳，並利用中途的小島做為休息站。因為和尚不諳水性，所以很不容易，也要靠點運氣，常常是喊了幾聲「HELP」，然後就咕嚕咕嚕的沈下去了。而為了想用傳送術把自己和住持和尚直接送到陸地上，處心積慮的想挖到土壤標本，但到處探勘的結果一一沒有，半粒砂也沒看到，眞是個鬼地方！心想：難道得自己「創造」不成？於是，拿著鋤頭到處猛敲，一些覺得可疑的地板、牆壁，甚至骷髏和會攻擊人的骷髏頭都難逃一劫，結果都是一無所獲。因此所有和風行者一樣聰明的朋友，您甭試了！還是帶著和尚一塊游水去吧，反正和尚是死不完的。

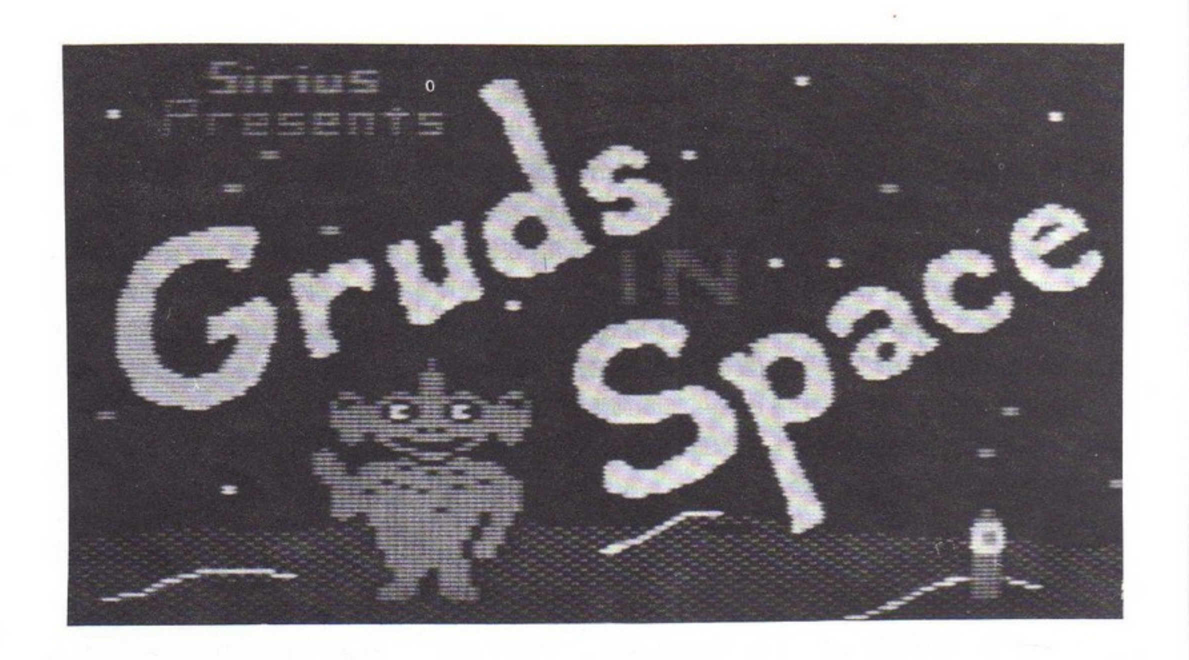
最後告訴大家一件風行者手下數位高徒討論研究的結論：拿取聖球用的鐵手套有兩種獲得的方法：第一是目前三個地域內的寶箱中取得，第二是解救火域的和尚之後，他老人家給你的。可憐的天行者，事後才知道這個消息，結果造成不可挽救的悲劇……。悲劇的發生，眞是令人痛不欲生，若非衆人的勸阻，想必當場切腹自殺是不可避免的。

/天行者





(左)夜魔向你襲擊
(中)風域的入口
(右)火域的入口



土星救援記

出版公司：Sirius Software, INC.

價格：U.S.$ 39.95（折合台幣1600元左右，指"原版"磁片）。

種類：彩色高解析畫面文字冒險遊戲，具有動畫效果。

簡介：遊戲中，你是太空船船長，須以最短的時間將能源送往冥王星。在此段旅程中，你將遇到一些敵人或友善的朋友，此外你還必須登上外星人的太空船一探陰森的地洞等。

評價：本遊戲中，有幾個主要的步驟及地點，必須選擇到正確的方法及行動，才能成功地結束遊戲。小孩子可能較喜歡面帶微笑的外星人，不過，尙需要父母親或朋友的協助，來完成任務。再給您一個建議，為了節省時間，先確信你是否知道如何把進度存在磁片上（用SAVE GAME 或LOAD GAME指令，磁片上共可存放十個進度。最好把本遊戲磁片的反面拷貝一片使用），再開始遊戲吧！

備註：市面上解成COPYA 版的磁片，可能無法把整個遊戲玩至終了，因為在遊戲途中還會再檢查一次磁片的正面，而原版正面的拷貝又十分複雜，再加上反面並沒有任何保護措施。若無好的版本，可洽精訊資訊有限公司。

以下是GRUDS IN SPACE 的解答篇，分成二部份：地圖篇及答案篇。須將二者相互對照，才能順利完成GRUDS IN SPACE 遊戲中所交予的任務。祝你好運……。

如何使用地圖及解答：

- 地圖上，地域與地域之間的連接法，不外是東、西、南、北及上下六個方位。若以直或橫線相連，則表示須用東、西、南、北（E，W，S，N）方向的指令移動。若是以斜線連接，則表示須以上、下（U，D）來移動。
- 解答篇內有詳盡依次的步驟，分別和地圖上的號碼相對應。如解答篇的第一個步驟，須在地圖上標①的地域上進行，依此類推。
- 地圖上另有幾塊不相互連接的主要區域，因此要抵達這些區域須藉助其他方法（使用太空船來回飛行）。在以後所介紹的遊戲裏，都有類似的情況，方法也因Game 的不同而異。





可愛的DEEBO 坐在起居室內，要告訴你一段消息。

解答篇

遊戲一開始時，你會發現你站在太空船內部的主導航室中。首先來到通訊室，輸入（ PUSH GREEN ），按下綠色按鈕，即可接收到地球指揮官送來的急電：

通訊開始　代號：POWERPLAY

這是USAC地球指揮官的緊急召喚電報，呼叫USAC 9400 太空船船長，我們的太空戰艦在Baranok前線附近作戰時，將所有的能源消耗怠盡，更不幸的是，連唯一能載運能源回返戰場的補給太空船，也遭到同樣的命運，迫降在冥王星上。所需的能源Heliotropanite, 只有在土星上才有。

（繼續輸入PUSH GREEN ）

我深信，你和你的太空船是太陽系內，唯一能夠將能源及時從土星安全送達到冥王星，使我們的太空戰艦恢復往日的戰鬥雄風。此外，我們也知道你的太空船是你的私人財產，USAC無法命令你接下這項任務。所以我們為你準備了一百萬元的酬勞，任務完成後，立刻付現。

你該答應了吧！

到達土星的導航座標：64-18-52，傳送門的座標：77-34-40。小心點，土星上的礦工都挺難纏，要找到能源，得花上一番手脚呢！不過，別氣餒，祝好運！

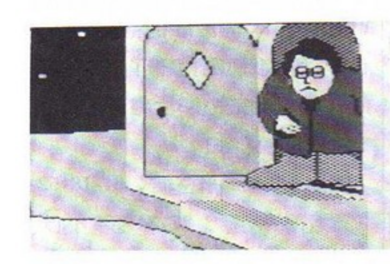
通訊完畢　代號：POWERPLAY

而後，地球指揮官會再告訴你二個座標，用法如下：

- 導航座標一在做瞬間飛行時可幫助太空船，選擇正確的方位。你還可以在主導航室或輔助導航室內，輸入SET XX-XX-XX, 太空船就會立刻到達目的地，並自動繞該星球的軌道運行。若欲飛往土星，輸入SET 64-18-52，

即可成行。

- 傳送門的座標——設定傳送門的輸送方向。每一星球的設定數值都不同，而且傳送門只有在太空船繞著星球軌道運行時，才能把你正確地送到該星球。如果太空船不在該星球軌道上，可能是導航座標設定錯誤，或打錯了傳送門的設定值，一旦你進入傳送門，立刻橫屍於太空中，請特別留意這一點！（傳送門的方向設定法和導航座標一樣(SET XX-XX-XX)，須在傳送室內設定。）



僕人正伸手向你要求奉獻呢！

現在，你可以飛往土星，開始執行任務了！

①輸入SET 64-18-52，W，再輸入SET 77-34-40，進入傳送窗門（GO WINDOW ）。

②竊取Grud 的繩子，然後立刻向南走，免得被盛怒的Grud 殺死。W，拿取錢幣（GET COIN ）。

③敲門（KNOCK DOOR ）。僕人開門後，問你是否要來奉獻，回答YES。把錢幣給他（GIVE COIN ），E。

④將繩子給LORD DEEBO(GIVE ROPE ）。LORD DEEBO 問你有沒有太空船，回答YES,E。

⑤在起居室內，DEEBO 會告訴你下面的一段話：

「我能幫你找到所需的能源。事實上，我並不介意和人類在一起工作，不然你以爲我是怎麼富有的。爲了金錢，我甚至可以和Arler 交易。

你只要把這份筆錄送到金星，我的…，呃，生意上的同伴那裡。他的名字叫Mr. Green。這裡是金星的導航座標: 96-17-14, 傳送門的座標： 82-13-64。這個座標的位置和Mr. Green相距不遠。

他有一具僞幣製造機，看起來像那個…」LORD DEEBO指著他脚下一具矮胖型的機器。「我要你把它帶回這裡，如果你完成這項任務，我就會告訴你能源的所在。

爲了讓你相信我，我現在就告訴你一個秘密：能使你到達外牆的鑰匙，放在一個荒廢的山洞裡，這山洞離此不遠，是我把它藏在那裡的。如果你想要它的話，這裡有一支手電筒，能助你取得那把鑰匙。

此外，Arler 並不像其他Grud 那麼可怕，你將發現，得到他的幫助是十分有用。」

拿取手電筒(FLASHLIGHT ）



Mr. Green 和位於

及筆錄（NOTE ），回太空船。

⑥輸入LORD DEEEO所給予的二個座標，飛向金星。把繩子綁在樹上（TIE ROPE TO TREE ），E，D，拿取雷射槍，U，W，解下繩子（UNTIE ROPE ），拿起繩子。

⑦射擊VENUSIAN （ SHOOT VENUSIAN ），N，放下槍（DROP GUN ），W，把筆錄給Mr. Green，拿起製錢機（GET MONEYMAKER ），回太空船。回程通過VENUSIAN 怪物時，要再補它一槍。

⑧飛回土星，把製錢機給LORD DEEBO （GIVE MACHINE)。LORD DEEBO會告訴你一個壞消息。



他左下方的偽幣製造機

「Mr. Green告訴我，你在金星上到處刺探，並且帶走一把槍。你的行為使我無法相信你，所以我決定不告訴你能源存放的地點。不過，我會給你一些報酬，答謝你替我帶回這部機器。」

LORD DEEBO啓動機器，在一陣噪音之後，造出一塊石頭。LORD DEEBO會要你拿了這石頭立刻離開。

⑨到地穴深處。輸入TIE ROPE TO STALAGMITE，把繩子綁在鐘乳石上。下去，在洞穴中找到鑰匙。

⑩射蝙蝠（SHOOT BAT)，上去(UP)，打開箱子（UNLOCK BOX，需要第⑨步驟的鑰匙），查看箱內（LOOK BOX），拿取另一把鑰匙（GET KEY）。

⑪打開閘門，隨後放下兩把鑰匙（DROP KEY）。

⑫到神廟內拿取綠球(GET GREEN)。注意神廟內供的是黑球：

神座上放了一枚黑球的複製品，這是Arler冥想凝視時的用品。Arler等待送這枚黑球的人，已有數世紀之久了。

⑬回到洞內，放下綠球（DROP GREEN）。拿起綠藍二球（GET GREEN,GET BLUE)。

⑭飛到金星，上外星人的太空船。

⑮在傳送門附近，放下身上所有裝備（DROP ALL），然後拿起藍綠二球。

⑯從傳送門的方向開始行走，向東（E），再向北（N）。你將看到一個綠框，把它當做鎖，而和框同色的球是鑰匙。只要把同色的球放入框內，門會立刻開啓。再輸入（DROP GREEN），左方的門會打開。放入球，在門開啓後，別忘了立刻把球取回，再走入門內。一穿過門，門就再度關閉。

穿過門後，會看到一粒橘球，拿起它，再用球開門出去。到東方去，找紫色球。回頭，穿越有傳送門的房間，拿白色球，回到東南方盡頭，拿黃色球。在傳送門處放下綠藍二球。到西南方拿褐色球。最後，在東北方拿黑球。在傳送門處放下所有的球，再拿起黑球。取回你的裝備，飛回土星。

CONTAINER，能源貯存器)，利用零錢再買一具氧氣罩（BUY O_2 MASK）。

⑰打破桌子（BREAK TABLE）拿起桌脚（GET LEG）。

⑱買H-CONTAINER。

⑲射擊Arler。上山頭（UP）。

⑳放下黑球（DROP BLACK）。

Arler會立刻出洞迎接，並撤消附近的力場。

㉑跟隨Arler入洞，Arler會把黑球放入一個小洞內，洞穴中的螢幕出現訊息，察看螢幕（LOOK SCREEN)：

「數百年來，我們的星球不斷受到BARANOK族的攻擊，因此我們一直在找尋另一個家。由於你對他們的炸彈具有免疫力，又沒有和他們正面衝突過，所以你可能有機會進入他們的太空船。而這艘無人駕駛的太空船，就是為找尋你而發射的。我們的新家就在這顆球內。當你離開時，把

Arler 出洞迎接並撤消力場移開石頭，能源就在此。



土星毀掉，別讓BARANOK人找到洞穴內的能源。」

向西走，Arler會告訴你，能源就在洞穴入口的北方，大石下面。

㉒N，移動石頭（MOVE ROCK），察看地洞(LOOK HOLE)，拿取能源（GET FUEL）。

㉓回到Arler的洞穴，拿取筆錄（GET NOTE）。

㉔把筆錄給LORD DEEBO（GIVE NOTE），LORD DEEBO會說：

「那瘋狂的動物，居然想把整個星球炸掉！他認爲這樣做就能阻止BARANOK找到HELIOTROPANITE 能源嗎？你一定要把這份筆錄送到Mr. Green那裡。他曾經和Arler一起工作，他知道如何阻止Arler。再拿著這片卡，這是通往Mr. Green避難所的鑰匙。避難所位在樹下，而那棵樹是金星上唯一一棵像地球樹木的植物，快！」

㉕飛到金星，在河邊射擊大樹（SHOOT TREE）。

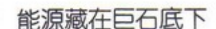
㉖再看看樹木（LOOK TREE）你會發覺有一個插座。插入卡片（INSERT CARD）。

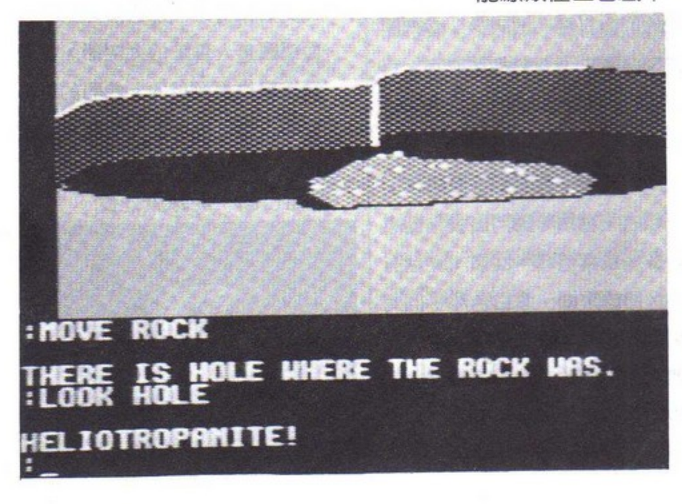
㉗救醒Mr. Green（REVIVE Mr Green）。當他看過Arler的筆錄之後，說：

「我已無能爲力了。到泰坦星去……
導航座標：70-10-24，傳送門座標：14-93-96。」

接著，Mr. Green跌入水中死亡。按下藍色按鈕（PUSH BLUE BUTTOM），離開。

㉘回太空船，收到地球方面傳來訊息：


能源藏在巨石底下



通訊開始　代號：POWEPLAY

我們得知，你已成功的拿到了HELIOTROPANITE 能源了，恭喜！現在你必須把能源送到冥王星的補給太空船上。導航座標：18-98-32，傳送門座標：34-76-21。

通訊完畢　代號：POWERPLAY

㉙到泰坦星，拿取炸彈及引爆器。這些東西都是Arler的傑作。

㉚飛向冥王星。電腦會測到敵方太空船的方位，告知你太空船的座標：36-12-35。上敵方太空船。

㉛一到敵方太空船，立刻放下炸彈（DROP BOMB），再回到自己的太空船。按下引爆器上的紅色鈕（PUSH RED BUTTOM），把敵人太空船炸個粉碎。

㉜到冥王星，向西走（W），上補給船（UP），拉動桿子（PULL LEVER），向北走（N）。把能源交與補給船船長，回太空船。

通訊開始　代號: POWERPLAY

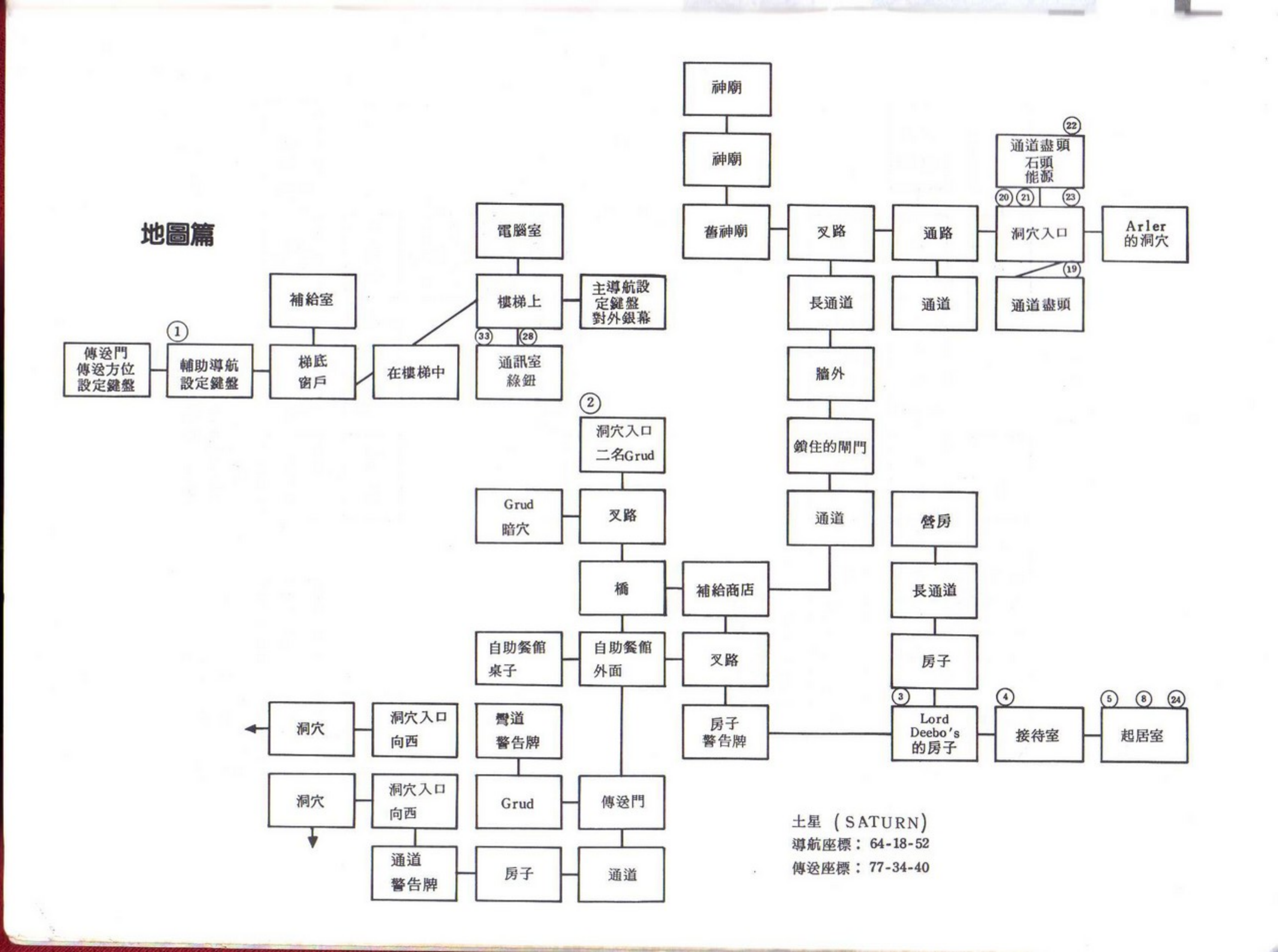
USAC 11783補給船船長已電告我們這個好消息了。你及時把HELIOTROPAHITE 能源送達補給船，使我們的太空船恢復戰鬥能力。你做得很好，回地球領取賞金吧！導航座標：53-42-75，傳送門座標：66-43-44 。

通訊完畢　代號: POWERPLAY

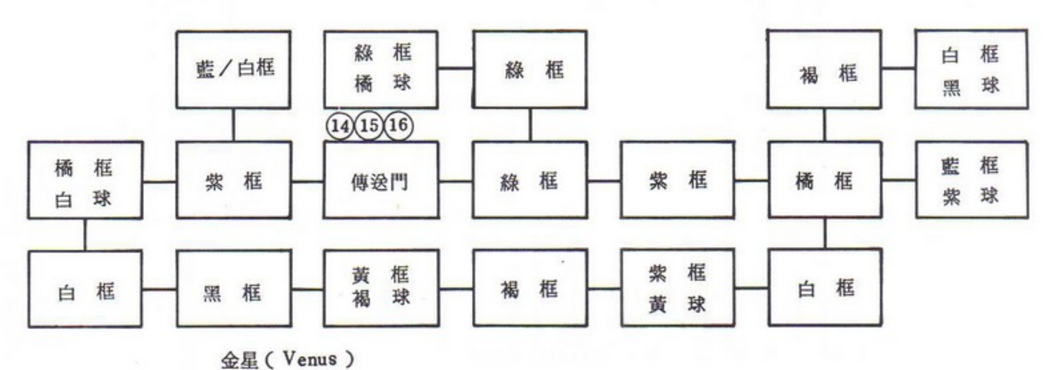
㉞回地球。

／徐政棠

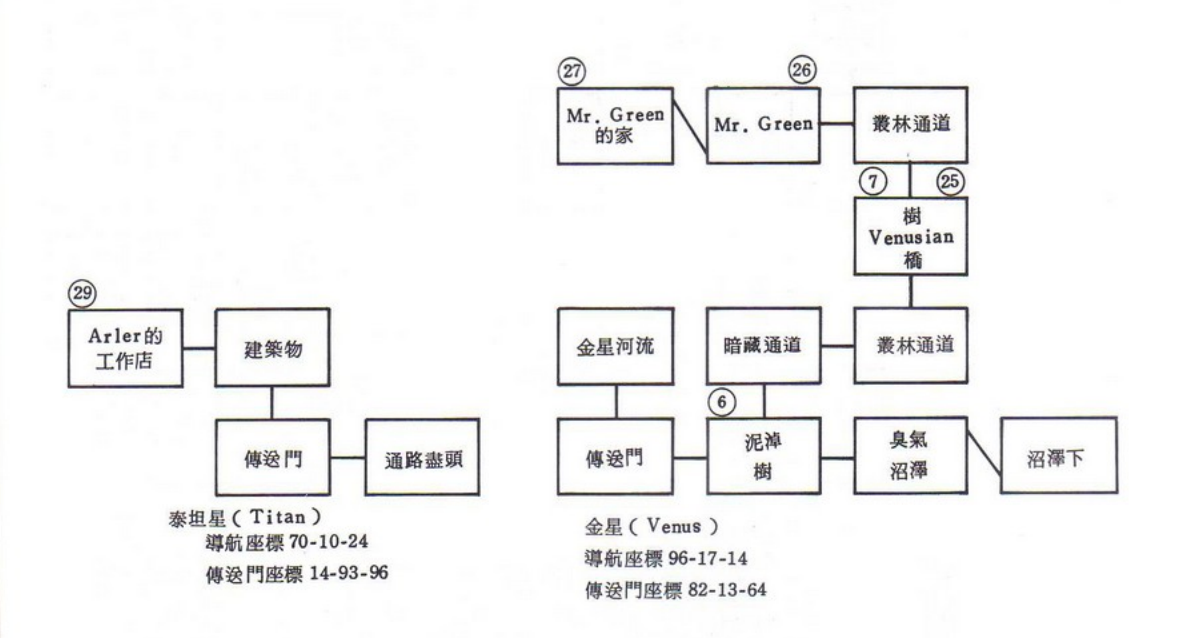
地圖篇



土星（SATURN）
導航座標：64-18-52
傳送座標：77-34-40

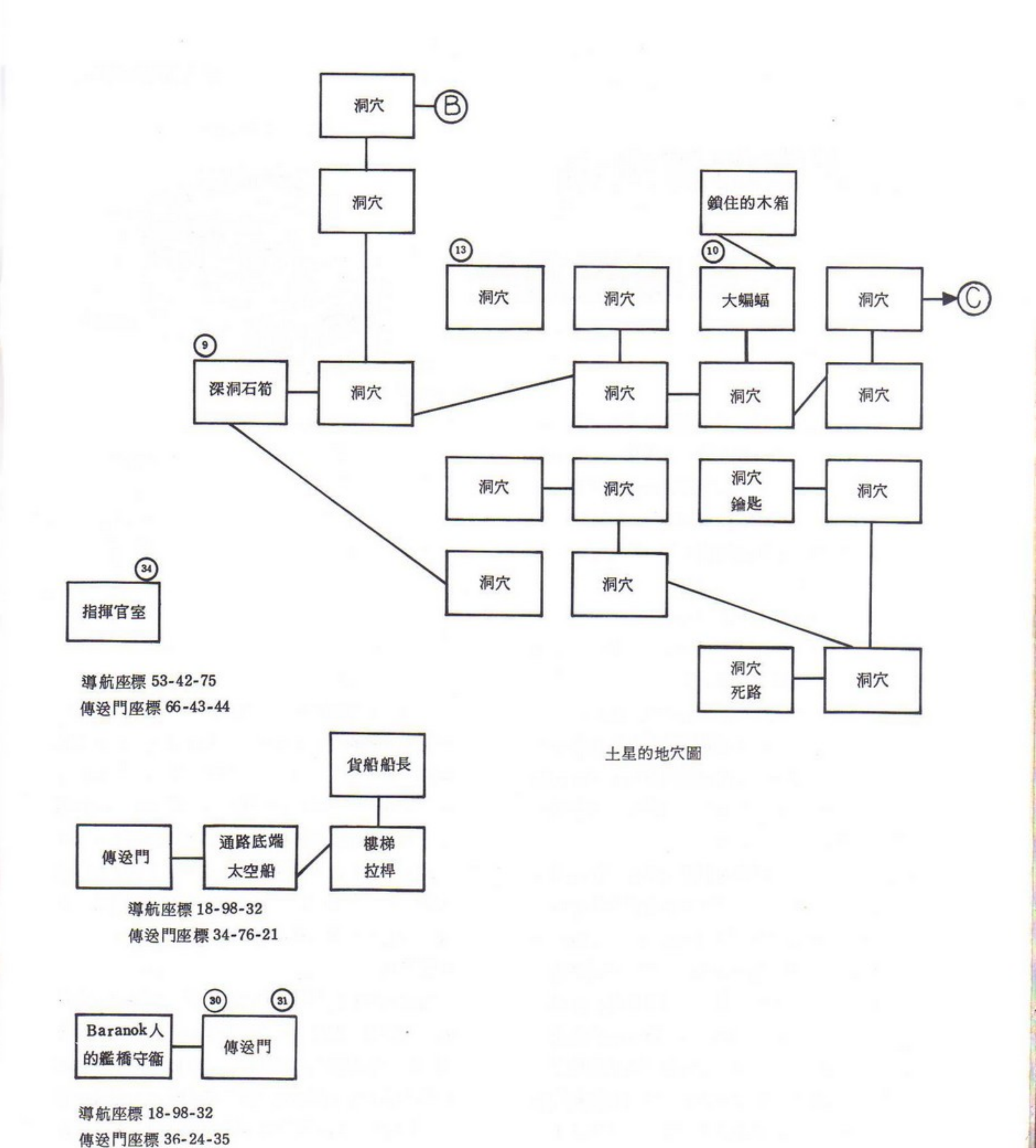


金星（Venus）
導航座標 96-17-14
傳送門座標 82-13-64



泰坦星（Titan）
導航座標 70-10-24
傳送門座標 14-93-96

金星（Venus）
導航座標 96-17-14
傳送門座標 82-13-64

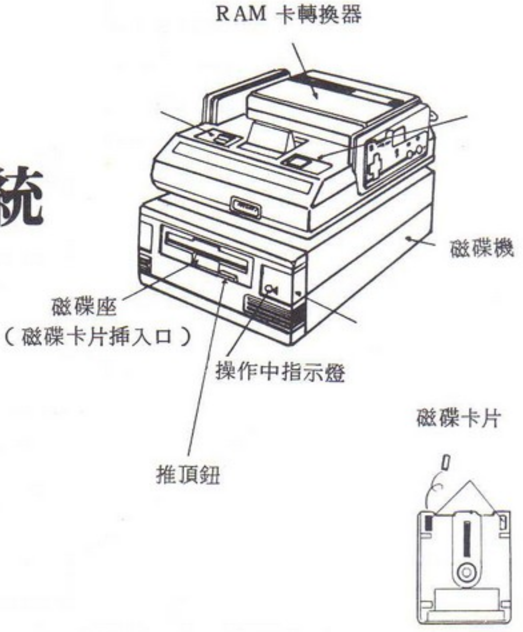


土星的地穴圖

導航座標 18-98-32
傳送門座標 36-24-35

任天堂的新生命
——磁碟機系統

⇩任天堂磁碟機系統



你想讓自己心愛的任天堂電視遊樂器，一躍而成爲功能强大的家用電腦嗎？現在告訴你一個熱滾滾的好消息：只要在任天堂家用電腦系統的主機上，安裝一片RAM卡（隨機存取記憶體）轉換器，再連接該公司最新發展的磁碟機，你就擁有了一部「Super Nintendo」！

任天堂的磁碟系統是其家用電腦發展的擎天柱，到目前爲止，任天堂磁碟片可存放資料的記憶體容量，大約是以前 ROM式卡匣的三倍，若磁碟的兩面皆使用，更可達到六倍之多！因此，在磁碟機的大容量記憶體之下，除了能夠發展出比以往更多與更大的遊戲程式之外，更可以讓我們享受到玩有如 ULTIMA Ⅵ、MOEBIUS、AUTODUEL 等複雜有趣的 Role-Playing Game 。

除此之外，磁碟系統還可以讓我們把相關的資料輸入，儲存在磁碟片上。因此，在你把電源切掉之前，你可以命令磁碟系統將你進行一半的遊戲保留下來，雖然遊戲被其他的事情中止了，但是事隔一日，甚至多日之後，你仍然可以從中斷的位置繼續你未完的遊戲。而且，你所創下來的遊戲最高得分記錄，也可以視你的需要，決定是否將它們保存下來。這些對於原來只有卡匣式程式，而無法做任何資料保存的任天堂遊戲來講，實在是一大革新！

● RAM卡轉換器

RAM 卡轉換器和一般的遊戲卡匣相同，都是附揷在任天堂的卡匣插入槽上。但是 RAM 卡最大的特點，在於它是一種可以“換寫”的卡匣。簡而言之，RAM 卡轉換器上面的記憶 IC 具有記憶的能力，能夠隨時將磁碟機讀入的遊戲資料記憶下來。因此，只要是在電源開啓的狀態下， RAM 卡轉換器便如同遊戲卡匣般，儲存遊戲程式供你使用。它可以說是任天堂主機與磁碟機的連接橋樑。

● 磁碟機

相信 APPLE與 PC電腦的使用者都知道磁碟機是怎麼一回事，如今，任天堂也擁有了她自己專屬的磁碟機。任天堂卡式的磁碟片是從磁碟機正前方的磁碟座插入的，在磁碟片插入磁碟機後，磁碟片的磁性圓盤便在高速旋轉下，將磁性訊號由磁頭讀入

磁碟機或是由磁頭寫入磁碟片上。當磁碟機在做資料的存、取動作時，磁碟機前面的操作指示燈會閃亮以顯示出磁碟機正在運轉。這一點極爲重要，因爲當你正在使用磁碟機讀寫磁碟片上的資料時，千萬不可去壓“推頂鈕”，否則，遊戲磁碟片上所記錄的遊戲資料將會因此被洗掉！

任天堂公司所採用的是 3.5 英吋的磁碟片，然而它與一般世界通用 3.5 英吋小磁碟片的規格並不一致，不過其內部的構造是完全相同的，都是在兩磁碟卡片外套之間，放置一片表面塗有一層微細鐵粉的塑膠圓盤（爲磁化的薄膜），磁碟片上的錄、放效能也由此而產生。至於任天堂磁碟片與衆不同的地方在於：磁碟片外套的尺寸較現有者爲長；磁碟機內有檢核磁片上「 Nintendo 」字樣的凸槽；磁片孔無蓋；匣孔位置和現行者不同；磁片雙面皆可使用，但需要人工翻面，以及磁碟機的電源要另裝，而不是像 APPLE 或 PC是由主機提供電源，至於電源可使用直流電變壓器或電池（若使用電池，要隨時檢查電力的强度，否則資料無法讀寫）。要注意的是，這片磁性圓盤非常脆弱，絕對不能用手去觸摸、靠近磁場，或是沾到油漬、灰塵等。所以，保存時必須非常小心，隨時把磁片放到磁片套子之內。

磁碟片中間圓圓的部份便是磁化塑膠薄膜，外面有硬塑膠外殼保護，只留下磁頭的讀寫孔，這個部位絕對不可觸摸，而且也切勿將磁片外殼打開。

• 磁碟拷貝機

任天堂公司爲了提供磁碟機使用者更方便的服務，在各經銷處設置了磁碟拷貝機，這座大型的磁碟拷貝機類似市面上常見的自動販賣機，你只要拿著你的磁碟片到設有磁碟拷貝機的經銷處，便可以請服務人員爲你做磁碟片上資料改換的手續。每一次的費用是日幣 500 圓（折合台幣約 100 元左右）。



• 磁碟拷貝機的構造——

①螢幕監視器

此部分會顯示出任何與磁碟片拷貝有關的訊息，包括操作順序、拷貝的畫面和欲拷貝軟體的代碼及次數等。

②磁碟片挿入槽

這個 Slot 是挿放磁碟片的地方，你也可以將別的遊戲磁片挿入此處換寫拷貝。

③軟體收集槽

經銷處的服務人員會把收集到的種種軟體存放固定於此。

④軟體類集

收集存放磁碟片的位置。

⑤展示窗

這裏擺放著各種可以換寫拷貝的遊戲程式，供你比較選擇。

• 磁碟片版本的遊戲

除了任天堂公司每個月固定發展一片新的遊戲磁碟片之外，尚有七家原本爲 NEC 、富士通等日本個人電腦設計遊戲磁碟的公司也是加入了任天堂的 DISK ORIGINAL GROUP ，爲任天堂發展一些

著名的遊戲軟體，相信在最近的幾個月內，便可以在任天堂家用電腦上發現有如ULTIMA、AUTODUEL類型的遊戲了。

下面所列遊戲軟體是任天堂的磁碟機版本，一至十三現已問世，十四至廿五則爲預脅推出的遊戲：

1. 薩爾達的傳說
2. 謎的春雨城
3. 超級瑪琍兄弟
4. 足球
5. 棒球
6. 網球
7. 高爾夫
8. 麻將
9. 超級瑪琍兄弟 Ⅱ
10. 排球
11. 淚的倉庫番
12. 子貓物語
13. 緊急指令
14. エンジエランド
15. DEAD ZOON
16. リンクの冒險
17. ゴルフ
18. エクスカリバー
19. 小電腦人
20. RAIJIN
21. アドベンチセー・スペシセル・シリーズ
22. DEEP DUNGEON
23. シカゴ・コネクション
24. ヒスパーニ
25. DARK SIDE OF THE MOON

/余麗婷

正先 小教授 MPF Ⅱ/200 專用多功能磁碟機介面

展開預約行動：

機　　型：

FM I/O V, 1.0

功　　能：

①標準双磁碟機介面（介面標準SLOT＃6）

②16K系統ROM（和Apple Soft相容）

註：因硬體差異，有部份程式不論是否修改均無法執行。程式相容比例75%

③標準 Apple Ⅱ 搖桿介面（含GAME I/O）

④標準 Apple Ⅱ 列表介面可使用Apple Ⅱ 及PC使用之列表機（介面標準SLOT＃1）

⑤標準Apple Ⅱ 16K RAM卡，取代MPF Ⅱ 之16K卡可順利使用Apple Ⅱ 64K軟體。

⑥擴充能力：外接Apple分離式鍵盤（使用Apple鍵盤後Apple軟體可不經修改直接執行）

⑦為使相容力提高，主機必須修改增加Apple高解象第二頁（$4000～$5FFF）顯示幕位置。僅收代工費300 元，經修改後娛樂軟體能執行90%。

預約辦法：

①向正先公司索取預約申請書填寫（請附回郵信封）

②預約價：1850元（售價2100元）

註：預約時不必附任何費用，請直接向正先公司辦理預約

③預定上市日：**75年10月20—25日**

④預約截止日期：**75 年 10 月 20 日**，先預約先交貨，交貨前由正先公司通知付款日、及交貨日

註：①因小教授MPF Ⅱ 電源負荷問題無法擴接Z80卡及80行卡，同時SLOT標準不同無法使用 Apple Ⅱ 週邊卡，中文可使用磁片式中文系統。

②鍵盤部份增加功能：

①螢幕編輯②大小寫③ESC功能④刪除功能：

①One Key BASIC ②特殊圖形

③該多功能介面已開發完成，目前在作除蟲工作，當除蟲完畢立即生產上市

您想解決您的小教授MPF Ⅲ 相容的問題嗎？

請使用正先軟體卡，保證使您得心應手，相容能力提昇至99.99%我們有700個客戶為我們作見證。

小啓：近來有正先軟體卡的用戶在使用軟體時發現有些軟體無法執行，或執行在途中會當掉，主因是某些軟體會誤認MPF320系列之電腦為Apple Ⅱ e而執行Apple Ⅱ e特殊程式部份而導至當機之現象，如你的軟體有此種現象，請洽正先公司以便提供適用版本之軟體。

每片售價：1600元（不含稅）

MPF Ⅱ 七月份新產品報導預定七月廿日上市

G269 五國賽車	G277 魔乖
G270 蜘蛛王	G278 螞蟻剋星
G271 兎寶寶賽車	G001 小蜜蜂
G272 星際競賽	G002 星際大戰
G273 電球爭霸戰	G003 大螃蟹
G274 跳跳鳥	G004 嘉年華會
G275 立體賽車	G005 超級大壞蛋
G276 立體迷陣①	G006 大砲彈



正先實業有限公司

台北市南昌路一段11號3F　TEL：(02)3930725

郵政劃撥：0726680-3　戶名：劉孟明



漁歌麻將是十六張無花牌麻將遊戲，由電腦主打其中三家，各家牌法不一，變化多端。胡牌率高，聽牌機會也多，是電腦玩家訓練腦力的工具，閒暇時的最佳消遣。

P094 IBM PC;PC/XT 128K 套裝售價：300元



上古代戰爭藝術：一場氣勢磅礡的上古名戰，聲名顯赫的凱撒懸馬拋下挑戰書，勇士們，這是殊死大戰的關頭。

P093 IBM PC;PC/XT 128K



戰魔：廿一世紀的電子坦克，碩大、快速具人工智慧和BPC裝甲，聯軍統帥爲這個無敵巨人傷透腦筋！

M095 APPLEⅡ/MPFⅢ 64K



棋王2000：兼具二度及三度空間畫面，有十九種等級，強至使你片甲不留，柔可禮讓你三分，是迄今威力最強的西洋棋。

M096 APPLEⅡ/MPFⅢ 64K



戰火線下：一套顯像逼眞，高度創作性，模仿第二次世界大戰實況的戰略遊戲。

M097 APPLEⅡ/MPEⅢ ＋正先軟體卡 64K

上述遊戲軟體的中文説明書正陸續推出，敬請向各地電腦專賣店或資訊中心洽購，並歡迎直接向本公司函購。

精訊資訊有限公司

台北市10206重慶北路一段22號6樓 (02)511-4012
郵政劃撥：0797234-8 精訊資訊有限公司收